

VORSCHAU: Fallout: New Vegas, Fable 3, Assassin's Creed Brotherhood, Homefront

TEST: PES 2011 & FIFA 11, Formel 1 2010, WRC, Lara Croft & The Guardian of Light



Call of Duty: Black Ops auf Seite 34



PC ACTION

www.pcaction.de



VOLLVERSION AUF DER HEFT-DVD

HEROES OF MIGHT & MAGIC 5



Grandioser Mix aus Rollenspiel und Strategie mit Langzeitmotivation

+ VIDEOS & TRAILER

Darksiders • Lost Planet 2 • FIFA 11
PES 2011 • Arcania: Gothic 4 u. v. m.



NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

VIDEO AUF DVD

Wir haben die fast fertige PC-Version gespielt: Exklusive Bilder und Infos zum Rennspiel des Jahres!



Der Duke lebt!

Erste Spieleindrücke zum Sensations-Comeback



USK ab 16 freigegeben

11/2010 **€ 5,50**

4 195002 705506 11

Österreich € 6,20; Schweiz sfr 11,-; Dänemark dkr 55,-; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,50; Frankreich, Spanien, Portugal, Italien, Griechenland € 7,50

GOTHIC 4

Im Test: Fast ohne Bugs, dennoch kein Hit!

DEMO AUF DVD


Games for Windows
Fallout
NEW VEGAS
PS3
XBOX 360
Fallout New Vegas Tribal Pack
Jetzt vorbestellen und kostenlosen DLC „Tribal Pack“ erhalten!
Ab 22.10. in allen GameStop-Filialen und auf www.gamestop.de
GameStop
power to the players


USK ab 18

Games for Windows


XBOX 360

XBOX LIVE


PS3
PlayStation 3

PlayStation Network



OBSIDIAN
entertainment
Bethesda
SOFTWORKS
a ZeniMax Media company
Fallout
NEW VEGAS

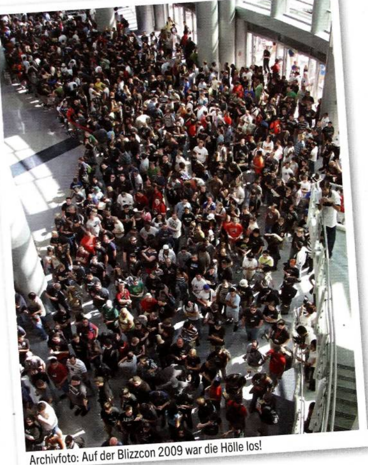
Unter Zugzwang

Die Endphase einer PC-ACTION-Heftproduktion ist in der Regel eine äußerst stressige Angelegenheit. Aber nicht etwa, weil die Redakteure besonders faul sind und alles erst auf den letzten Drücker fertig machen (obwohl das auch zuweilen vorkommt). Nein, der Grund für den Stress ist unser Bestreben, Ihnen jeden Monat ein möglichst aktuelles, fehlerfreies und optisch ansprechendes Heft zu bieten. Der größte Zeitfresser im aktuellen Heft war der **Arcania**-Test (ab Seite 72), in den Tester Sebastian Weber über 50 Stunden investiert hat. Der aktuellste Artikel ist unsere Titelgeschichte zu **Need for Speed: Hot Pursuit**. Buchstäblich am letzten Produktionstag besuchte uns Electronic-Arts-PR-Mann Daniel Feld mit der PC-Version des Spiels und ließ uns einen ganzen Nachmittag lang eigene Bilder machen, die es nur bei uns zu bestaunen gibt (ab Seite 18). Die zurückliegende PCA-Produktion war aber noch aus einem anderen Grund stressig: Mitten in der Abgabe zog die komplette Firma um! Nur 70 Meter Luftlinie und sechs Hausnummern weiter. Dennoch dauerte es fast eine Woche, bis alles verpackt, umgezogen und wieder ausgepackt war.



Kurz vor dem Umzug: die Kisten stapeln sich.

Kurz nach dem Umzug: Kollege Schuster hat sich schon eingerichtet.


Archivfoto: Auf der Blizzcon 2009 war die Hölle los!

„Stressig" ist auch im Hinblick auf die kommende PCA ein gutes Stichwort. Kurz vor Redaktionsschluss findet Blizzards Hausmesse in Anaheim statt. Wir sind natürlich vor Ort und können Ihnen jetzt schon versprechen, dass wir trotz des engen Zeitrahmens ausführlich davon berichten werden. Freuen Sie sich auf eine mindestens zehnseitige Vorschau zum Thema **Diablo 3**, die keine Fragen offenlassen wird.

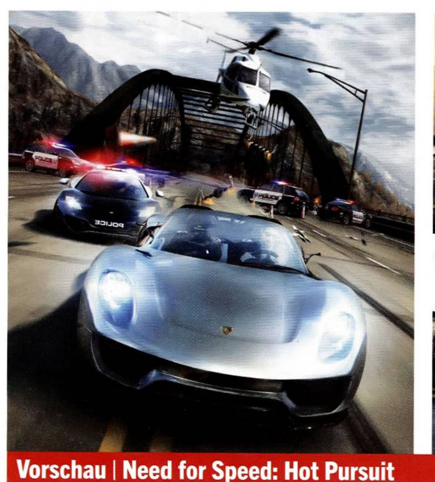
Und noch ein weiteres Großereignis wirft seine Schatten voraus. Am 9. November erscheint **Call of Duty: Black Ops**! Und das Beste daran: Als PC-ACTION-Abonnent gehören Sie deutschlandweit zu den ersten Menschen, die erfahren, wie gut Treyarchs Shooter geworden ist. Um dies möglich zu machen, mussten wir Hersteller Activision versprechen, dass Abonnenten die PC ACTION 12/2010 erst am **CoD**-Erscheinungstag erhalten. Ein kleiner Preis für einen großen Vorteil, finden wir. Nicht-Abonnenten finden die Ausgabe am 10. November im gut sortierten Zeitschriftenhandel.

Zu guter Letzt haben wir noch eine gute oder schlechte Nachricht für Sie, je nachdem, was Sie von Alexander Frank halten. Die Redaktionswodkapumpe verabschiedet sich in Richtung Studium, wird uns aber als freier Mitarbeiter erhalten bleiben. Als Ersatz haben wir unseren Praktikanten Patrick Schmid verpflichtet, dem wir den exzellenten Playboy-Guide in der letzten Ausgabe zu verdanken haben. Herzlich willkommen, Patrick, Doswidanja, Alex!

Wir wünschen viel Spaß mit dieser Ausgabe Ihres Lieblings-PC-Spielemagazins!


Neu-Kollege Patrick ehrt das Andenken an Alex Frank.

Ausgabe 11/10







MARC MEINT:
Hot Pursuit könnte der etwas ausgepowerten Serie neuen Schwung verleihen. Dank fetter Optik, edlen Sportwagen und wildem Katz-und-Maus-Spiel mit der Polizei macht **NfS** wieder Laune.

Vorschau | Need for Speed: Hot Pursuit

Heftinhalt 11/10

► Mit einem solchen Pfeil gekennzeichnete Artikel sind Titelthemen.

Start

Vorschau

Test

Extra

Meinungen

Abspann



72

ALEXANDER MEINT:
Arcania ist zwar gut, aber allenfalls ein **Gothic** Ultra Light. Ob Sie es trotzdem spielen müssen, verrät unser Megatest ab Seite 72. Umblättern, jetzt!

Test | Arcania: Gothic 4



40

JÜRGEN MEINT:
Wir haben den wohl atmosphärischsten Mehrspieler-Shooter des kommenden Jahres entjungfert! Alle schmutzigen Details ab Seite 40.

Vorschau | Homefront



26

CHRISTOPH MEINT:
Vegas statt Ostküste – das Setting klingt vielversprechend, aber kann **New Vegas** dem Vorgänger tatsächlich das verstrahlte Wasser reichen? Mehr dazu ab Seite 26.

Vorschau | Fallout: New Vegas

AUF DVD – HIGHLIGHTS

Vollversion: **Heroes of Might and Magic 5** | Spiele-Client: **Fiesta Online** Videos: **Arcania: Gothic 4** | **FIFA 11** | **Need for Speed: Hot Pursuit** | **PES 2011** Den kompletten Inhalt unserer famosen DVD finden Sie auf Seite 128.

SPIELE IM HEFT

Die Redaktion

Diese kommenden Grimme-Preisträger, Oscar-Anwärter und ehemaligen Kunststudenten arbeiten sich jeden Monat die Finger für Sie blutig.

WOLFGANG FISCHER // LEITENDER REDAKTEUR



Sport, Rollenspiele, Action-Adventures

SPIELT:
… mit dem Gedanken, Alex in den nächsten Monaten mal anzurufen und zu fragen, wie es ihm im Studium geht. Andererseits: vielleicht auch nicht.

HÖRT:
… sich gerade quer durch seine Metal-Sammlung und erfreut sich ganz besonders an den alten Slayer-Alben.

SIEHT:
… sich gezwungen, mal wieder per FDH abzunehmen.

ALEXANDER FRANK // REDAKTEUR



Renn- und Rollenspiele, Action

TIPPT DIESE ZEILEN:
… mit Tränen in den Augen. Der zwiebellastige Döner zum Frühstück war extrem scharf! Mit Knoblauch wäre das nicht passiert.

VERABSCHIEDET SICH:
… von allen Lesern der PC ACTION, bedankt sich für all die Liebesbriefe, Hass-Mails und Morddrohungen der letzten Jahre und wünscht seinen hierbleibenden Kollegen Hals- und Beinbruch. Und Zahnschmerzen. Und Haarausfall. Und Pickel im Schritt.

JÜRGEN KRAUSS // REDAKTEUR



Kabumm/Zisch/Hüpf/Peng Peng

SPIELT:
… ein Zombiespiel, das mit einer „2" endet. Das wird sicher bald indiziert, verboten und verbrannt!

HÖRT:
… die neue Volbeat-Scheibe und ist dezent enttäuscht – die Jungs haben einfach etwas an Bums verloren.

STEHT SERIENMÄSSIG VOR EINER ENTSCHEIDUNG:
… **Entourage** Staffel 2, **30 Rock** Staffel 4 oder in die USA auswandern und **Chuck** Staffel 4 gucken. Was tun?

MARC BREHME // REDAKTEUR



Adventures, Rollenspiele, Mods

SPIELT:
… **Arcania: Gothic 4** (PC), **PES 2011** und **FIFA 11** auf der PS3 sowie endlich mal **Alan Wake** auf der 360.

HAT:
… seine komplette Bude renoviert und immer noch Farbe an Körperstellen, die Sie sich nicht vorstellen wollen.

WIRD:
… am 31.10. wieder einen Kopf erhellen. Einen Kürbiskopf.

CHRISTOPH SCHUSTER // REDAKTEUR



Abenteuer- & Rollenspiele

GENOSS DIE PES WORLD FINALS AUF MALLE:
… schied allerdings unglücklich im Achtelfinale aus.

HÖRT:
… ebenfalls Volbeat. Die erinnern ihn dezent an Herrn Krauß – Stichwort: Die waren mal cool …

TEILT DER LIEBEN ANNE MIT:
Keine Angst, das Veggie-Futter stört mich nicht – aber wehe, du packst mir Jasmin Wagner ins Bild! ;-)

ANNE-MARIE KANDLER // LAYOUTERIN



SPIELT GERADE:
… **The Great Giana Sisters** auf dem iPad und ist hin und weg von dem wundervollen Spiel! Jetzt erst entdeckt und ab sofort ihr absolutes Lieblingsspiel :).

FRAGT SICH:
… ob der Herr Schuster was gegen Blümchen in seinem Bild hat und warum Sebastian seit drei Tagen unentschuldigt fehlt??!

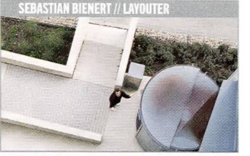
DOMINIK SCHMITT // VIDEO-REDAKTEUR



KAPIERT NICHT:
… die Story von **Darksiders** und warum er keine Chance gegen Jürgen in **Plants vs. Zombies** (und nahezu allen anderen Spielen, wenn er mal ganz ehrlich ist) hat. Komisch!

LIEBES TAGEBUCH:
… Heute ist etwas Aufregendes passiert: Ich habe Oma morgens zu Onkel Norbert nach Fürth gefahren und war dann doch tatsächlich der Erste im Büro. Furios!

SEBASTIAN BIENERT // LAYOUTER



FINDET:
… das neue Bürogebäude richtig gut und wartet nur noch auf seinen Tisch, seinen Stuhl und seinen PC … ach ja, 'nen Schlüssel wäre auch nicht schlecht … na, wird schon bald jemand aufmachen … aber von außen sieht es echt gut aus.

VIELLEICHT:
… liest das hier jemand und lässt mich rein? Hallo?!

PATRICK SCHMID // REDAKTEUR UND NEUZUGANG



Action-/Adventures, Rollenspiele

FREUT SICH (NOCH?!):
… über seinen neuen Arbeitsplatz und auf die kommenden Aufgaben.

SPIELT:
… **Starcraft 2** und **Civilization 5** und **Assassins Creed 2** und … hoppla! Ich sollte ja auch noch was arbeiten.

GEWINNT:
… bei **PES 2011** immer gegen Herrn Schuster. Leider hat der heute einen Zahnarzttermin (siehe Foto).

Was tat sich kürzlich in der Spielewelt? Wir sagen's Ihnen!

TOPS & FLOPS

Diese News lassen uns jubeln oder wie Babys flennen.

Der Duke lebt!



Der oft totgesagte Shooter **Duke Nukum Forever** ist nicht nur tatsächlich noch in Entwicklung! Wir durften ihn jetzt sogar Probe spielen! Unglaublich, aber wahr!

Warten auf Godot



Wir haben gehofft, gebetet und bestochen. Trotzdem warteten wir vergebens auf die Testmuster von **Fallout: New Vegas**, **Two Worlds 2**, **Hawx 2** und **Medal of Honor**.

Tim Sch. machts mit Ron G.



Vor allem für Adventure-Fans die News des Jahres: Die Genre-Urgesteine Tim Schafer (r.) und Ron Gilbert (**Monkey Island**) machen gemeinsam ein neues Spiel!

Zombie-Pferde im Anmarsch



Der nächste DLC für **Red Dead Redemption** bringt auch einen Mehrspieler-Zombie-Modus. Toll! Die PC-Umsetzung ist aber noch immer nicht angekündigt. Mies!



Es war wirklich zum Explodieren! Erst am letzten Tag der Heftproduktion erreichte uns die PC-Testfassung. Deshalb hier ein Shot aus der Playstation-3-Version, die wir uns schon ausführlich ansehen konnten.

Medal of Honor

Waffenstillstand

EGO-SHOOTER Erst am letzten Tag der Heftproduktion erreichte uns die Testversion! Zu spät für einen echten Test!

Aber wir wären nicht Ihr Lieblingsmagazin, wenn wir Ihnen nicht trotzdem sagen würden, wie gut der neue EA-Shooter ist. Seit einiger Zeit haben wir nämlich schon eine Playstation-3-Version im Haus, die Kollege Sebastian Stange auf Herz und Nieren getestet hat. Ergebnis: Die mit sieben Stunden recht kurze Kampagne von **Medal of Honor** geht auf eine ganz eigene Weise an das Thema Krieg heran. Wo Genrekollegen auf bombastische Actionszenen und stumpfes Geballer setzen, wirkt **Medal of Honor** ruhig, abgeklärt und teilweise bedrückend realistisch. Dazu trägt vor allem die gute deutsche und englische Sprachausgabe bei. Immer wieder hören Sie über Kopfhörer die kryptischen, teilweise recht zynischen Befehle und Bemerkungen Ihrer Kameraden. Läuft der entsprechende Soldat gerade an Ihnen vorbei, hören Sie dieselbe Durchsage auch noch einmal als Umgebungsgeräusch. Es sind solche kleinen Details, die das Geschehen in **Medal of Honor** besonders realistisch erscheinen lassen und die dafür sorgen, dass man oft mit einem Klos im Hals den nächsten Einsatz angeht. Immer wieder fragt man sich „Darf ich das überhaupt?", „Ist das notwendig?", „Ist das moralisch vertretbar?" Genau dadurch unterscheidet sich das Spiel vom Hurra-Patriotismus der Konkurrenz. Einen ausführlichen PC-Test zu **Medal of Honor** lesen Sie dann in der nächsten Ausgabe.



SEBASTIAN MEINT: „Ja, es ist etwas zu kurz. Ja, es ist technisch nicht perfekt. Und ja, **Call of Duty: Black Ops** dürfte auch dieses Jahr die Shooter-Krone an sich reißen. Dennoch bereitete mir die Solo-Kampagne von **Medal of Honor** großen Spaß. Die Art und Weise, wie das Kriegsgeschehen hier in Videospielform gebracht wird, unterscheidet sich merklich von allen Konkurrenten. Die Action war glaubwürdiger und packender als gewohnt. Und obwohl das alles letzendlich auf simplen Spielmechaniken – viele Skripte und begrenzte Umgebungen – basiert, fühlte ich mich nie eingeschränkt oder vorgeführt. Vielmehr ließ ich mich von der packenden Story mitreißen. Am Ende war ich wirklich zufrieden. Ich freue mich nun auf den Mehrspielermodus."




Bulletstorm

Ein Hoch auf die Gulaschkanone!

EGO-SHOOTER Auf der Tokyo Games Show flogen in einer neuen Demo munter die Kugeln.



1 **Index-Alarm:** Falls Sie sich fragen, warum **Bulletstorm** wohl auf dem Index landen könnte - kleiner Tipp: Das hier ist keine Marmelade!
2 **B-F-G:** Per Gattling mähen wir uns durch die Feinde. Zudem stellten die Entwickler den Bouncer vor, der Flummi-Granaten verschießt.
3 **Luftig, luftig:** Viele Levels beinhalten tiefe Abgründe. Manche Gegner lassen sich nur besiegen, indem Sie Ihnen einen Freiflug verpassen.
4 **Fahrender Stuhl:** Im Bild entsorgen wir die Gegner brav per Handarbeit. Alternativ hätten wir auch einfach einige Meter vorher per Knopfdruck den Lift rufen können. Dieser wäre dann herabgesaust und hätte uns die Arbeit abgenommen - Kill with Skill!

Star Wars: The Force Unleashed 2

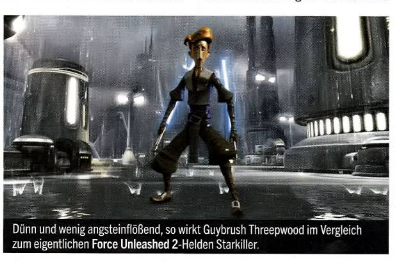
Wie passend, du kämpfst wie ein Ewok!

ACTION Lucas Arts zeigt Humor und baut Guybrush Threepwood in sein neues Action-Spiel ein.

Lustige Vögel, diese Leute von Lucas Arts: Die Schöpfer der **Monkey Island**-Reihe packen deren Held, den Möchtegernpiraten Guybrush Threepwood als Easter Egg in das kommende Action-Spiel **Star Wars: The Force Unleashed 2**. Statt mit dem normalen Aussehen von Anti-Helden Starkiller dürfen Sie also in der Haut des sprücheklopfenden Weichei-Piraten Sturmtruppen und andere Kerle mit Ihrem Laserschwert ins Jenseits befördern. Ob der lustige Zusatz-Skin direkt von Anfang an wählbar sein wird oder ob Sie diesen als Belohnung freigeschalten bekommen, ist noch unklar. **Star Wars: The Force Unleashed** erscheint am 28. Oktober für PC, Xbox 360 und Playstation 3, eine Demo gibt es erst zur Veröffentlichung. Sei die Macht mit Ihnen, bis dahin.



SEBASTIAN MEINT: „Guybrush Threepwood in **Force Unleashed 2** braucht kein Mensch, das ist klar. Aber eine lustige Idee ist es dennoch – ich freu mich drauf."



Dünn und wenig angsteinflößend, so wirkt Guybrush Threepwood im Vergleich zum eigentlichen **Force Unleashed 2**-Helden Starkiller.



Ob Sie den witzigen Charakter direkt von Anfang an wählen dürfen oder wie Sie ihn freischalten, das steht nicht fest.


Mit einem Baseball-Schläger bewaffnet kämpfen wir uns durch die Kantine.

Trapped Dead

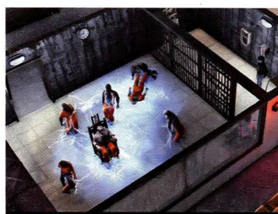
Klinisch untot

STRATEGIE Wir haben den Taktik-Strategietitel angespielt.

Das Spielprinzip von **Trapped Dead**: Fleischfresser in Iso-Perspektive bekämpfen – fast wie in einem Echtzeit-Strategiespiel. Dazu stehen Ihnen zwölf Waffen zur Verfügung, neben der beliebten Kettensäge oder dem Scharfschützengewehr gibt es auch nette Gadgets wie Blutkonserven. Wenn Sie einen Zombie mit einer solchen bewerfen, wird er von seinen Artgenossen angegriffen – eine große Hilfe, da Munition sowieso grundsätzlich knapp ist. Das Blöde nur: Die uns gelieferte Probeversion war zwar noch nicht mal annähernd fertig, ließ aber schon auf arge Balancing- und Steuerungsschwierigkeiten im fertigen Spiel schließen – schade, denn Spiel-Idee, -Mechanik und -Setting sind eigentlich ganz interessant.



PATRICK MEINT: „Eine spannende Mischung, die sich wohl nur Hardcore-Zombie-Fans antun werden."


Durch Aktivieren des elektrischen Stuhls erledigen wir auch die umstehenden Zombies.

Pro Evolution Soccer 2010 - World Finals

Ballaballa am Ballermann

SPORTSPIEL Auf Mallorca ermittelt Konami den besten **PES**-Spieler der Welt - wir sind live dabei!



Für die Moderation engagierte Konami extra einen spanischen TV-Star und Model.



Trotz all des Trubels drumherum blieben die Kombattanten hochkonzentriert.

Sonne, Strand und dutzende Bildschirme, auf denen **Pro Evolution Soccer** läuft. 2.500 nationale Turniere mit über 100.000 Teilnehmern hatte es bis hierhin gebraucht. Nun trafen die 40 besten **PES**-Profis bei den World Finals 2010 aufeinander. Das deutsche Lager setzte sich zum dritten Mal in Folge aus Dennis „wiDe" Winkler und Sven „S-Butcher" Wehmeier zusammen und erwischte einen fulminanten Start: Beide fegten ihre Gegner mit fünf Toren vom Platz. Anschließend trennten sich die Wege. Während der Deutsche Meister wiDe unglücklich in der Vorrunde ausschied, machte der S-Butcher seinem Namen alle Ehre. Er dominierte seine Gruppe, überstand ein nervenzerreißendes 4:3-Achtelfinaldrama und gewann auch das Viertelfinale. Unter den Top 4 sollte dann leider, wie bei der deutschen Elf in Südafrika, Schluss sein. Sven schied gegen den Portugiesen Christopher aus. Dieser setzte sich anschließend in einem Herzschlag-Finale gegen den blutjungen Italiener Ettorito97 durch. Nach frühem 0:2 Rückstand kam der Italiener besser ins Spiel und erzielte den Ausgleich. Kurz darauf vollendete Christopher jedoch ausgerechnet per Eigentor zum 3:2-Endstand. Nun geriet die Partie aus den Fugen, da sich der Portugiese auf Zeitspiel beschränkte. Der Saal tobte – eine Gänsehautstimmung, wie sie selbst in echten Stadien selten derart intensiv aufkommt. Genutzt hat es nichts, Christopher nahm – aufgrund des Turnierverlaufs nicht unverdient! – den Pokal und den Gutschein über ein Fußballwochenende im Wert von 5000 € entgegen. Bei der tags zuvor stattfindenden Medien-WM schieden wir übrigens nach souveräner Vorrunde unglücklich im Achtelfinale aus. Bitter, aber ein riesiger Ansporn für 2011!

Maestia

Ich wünsch dir die Quest an den Hals!

ROLLENSPIEL **Maestia** setzt auf schnelle Action und ein kluges, neues Missions-System.

Publisher SevenGames arbeitet gerade an einem neuen Free-to-Play-MMO im klassischen Fantasy-Stil im Stile von **Runes of Magic**. Der Name: **Maestia**. Wie für ein Online-Rollenspiel üblich, strotzt die Spielwelt vor Jobs für Sie, die Sie allerdings nicht einfach von verstreuten NPCs annehmen. Wer es einfach haben möchte, der betet zu Göttin Ia und bekommt so neue Aufgaben zu geteilt oder gibt erledigte bei ihr ab. So entfallen lange Laufwege. Bei Stufenanstiegen investieren Sie Steigerungspunkte in einem klassischen Skilltree. Daneben gibt es noch so genannte Maestones, die aktive und passive Fähigkeiten enthalten, welche Ihren Helden selbst über die Levelbegrenzung hinaus weiter verbessern. Sie stehen eher auf Kämpfe gegen andere Spieler? Dann bietet **Maestia** für Sie neben klassischem PvP auch Gilden- und Fraktionskämpfe. Wer Interesse bekommen hat: Im Moment läuft die offene Beta-Phase zu **Maestia**. Das MMORPG soll am 20. Oktober erscheinen.



CHRISTIAN MEINT: „Natürlich kann man immer meckern, dass es doch schon genug Free-to-Play auf dem Markt gibt. Aber **Maestia** scheint epische Schlachten zu bieten und ist dabei leicht zugänglich. Selten und löblich!"



Wahlmöglichkeit: Das Online-Rollenspiel **Maestia** bietet zwei Fraktionen und vier Charakterklassen, für die Sie sich entscheiden können.



Kampfgeist: Jede Menge Action! **Maestia** umfasst PvE, PvP, Gilde gegen Gilde und darüber hinaus noch riesige Fraktionsschlachten.


Im **Left 4 Dead 2**-DLC **The Sacrifice** dürfen die Spieler selbst entscheiden, wer sich aus der Gruppe opfert, um die anderen zu retten.

Aktuelle DLCs

Ladehemmung?

ACTION Für gleich drei Actionspiele stehen derzeit Download-Inhalte an. Wir sagen Ihnen, welche sich lohnen.

Sowohl für **Left 4 Dead 1** und **2** als auch für **Mafia 2** und **Borderlands** stehen derzeit neue DLCs bereit. Wie man so einen Download-Inhalt möglichst unattraktiv gestaltet, zeigt 2K Games mit **Mafia 2**. Die vier DLC-Packs **Vegas**, **Greaser**, **War Hero** und **Renegade** bringen jeweils gerade mal zwei neue Wagen und zwei neue Outfits für Vito mit und kosten dabei fast schon unverschämte 2,99 Euro. Unser Rat: Völlig überteuert, Finger weg! Sehr viel cooler ist da schon das DLC **Claptrap's New Robot Revolution** für **Borderlands**. Gearbox hat ja schon mit den vorangegangenen Download-Inhalten gezeigt, wie man sinnvoll an ein Hauptspiel anschließt und für einen kleinen Obolus ordentlich Unterhaltung liefert. **Claptrap's New Robot Revolution** knüpft direkt an das Ende des Hauptspiels an. Die Hyperion Corporation hat die Schnauze voll von den Abenteurern und will die Claptrap-Roboter nutzen, um sie auszuschalten. Claptrap hat aber keine Lust und stellt stattdessen seine eigene kleine Armee auf. Und wer muss die Suppe auslöffeln? Richtig! Sie! Für knapp 8 Euro ein passabler Spaß, der gute sechs Stunden unterhält. Zu spät für diese Ausgabe kam das kostenlose Mega-DLC **The Sacrifice** für **Left 4 Dead 1** und **2**, dass die beiden Spiele verbindet und bei dem einer der Überlebenden ins Gras beißt. Dazu nächste Ausgabe mehr.



CHRISTIAN MEINT: „DLCs sind cool, wenn sie wertig sind. Abzocke wie bei Mafia 2 verabscheue ich."


Teurer Traktor: Beim **Greaser**-DLC für **Mafia 2** bekommen Sie nur zwei solcher Hot-Rods. Ähnlich mau sind die anderen Download-Inhalte.

Most Wanted

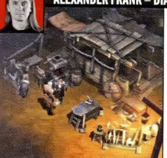
Kommt Zeit, kommt Spiel. Wir verraten Ihnen, worauf die Welt wartet!

Unsere Most-Wanteds

WOLFGANG FISCHER – DUKE NUKEM FOREVER

Der Duke ist nicht ganz richtig in der Birne – und das macht ihn unheimlich sympathisch. Ich erwarte mir von seiner Rückkehr ein durch und durch krankes Abenteuer.

ALEXANDER FRANK – DIABLO 3



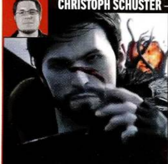
Ich warte sehnsüchtig auf dieses Action-Rollenspiel, das mir hoffentlich helfen wird, mich von **World of Warcraft** fernzuhalten. **Diablo** ist nämlich die kleinere Sucht.

JÜRGEN KRAUSS – HALF-LIFE 3



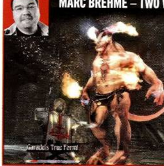
Wenn sich mittlerweile sogar der Duke zu uns herab bequemt, dann dürfte Herr Freeman auch nicht mehr allzu lange auf sich warten lassen - hörst du, Gordon?!

CHRISTOPH SCHUSTER – DRAGON AGE 2



Realitätsflucht hoch 3 - niemand entwirft stimmigere Welten, glaubwürdigere Charaktere und epischere Geschichten als Bioware. Bitte, lasst mich endlich wieder Held sein!

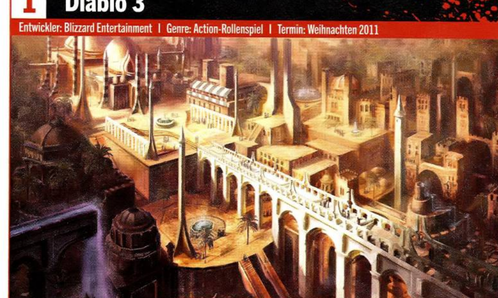
MARC BREHME – TWO WORLDS 2



Ich hoffe inständig, dass die Verschiebung dem Spiel gut tut und sich das Warten lohnt. **Arcania** ist durch, ich will jetzt endlich wieder nach Antaloor reisen!

1 Diablo 3

Entwickler: Blizzard Entertainment | Genre: Action-Rollenspiel | Termin: Weihnachten 2011



Seit **Starcraft 2** in den Läden steht, dreht Blizzard endlich wieder die Informations-Pipelines für **Diablo 3** auf. So sickerte durch, das die Maximalstufe im Spiel Level 60 ist. Das Erreichen dieser Endstufe soll aber sogar länger dauern als in **Diablo 2** (Max-Level 99). Wir tippen zudem auf Add-ons, die diese Grenze anheben - Grüße an **WoW**.

2 Crysis 2

Entwickler: Crytek / Crytek UK | Genre: Ego-Shooter | Termin: 22. März 2011



Mit **Crysis 2**, basierend auf der Cryengine 3, schlüpft Crytek beim Thema stereoskopisches 3D in eine echte Vorreiterrolle. Unter anderem bietet das Frankfurter Studio seine fortschrittliche Technologie auch kostenlos für Universitäten an, um die Studenten frühzeitig in die neue 3D-Technik einzuführen. Sehr löblich!

3 Call of Duty: Black Ops

Entwickler: Treyarch | Genre: Ego-Shooter | Termin: 9. November 2010



Hersteller Activision treibt das Versions-Kuddelmuddel zu neuen Höchstleistungen: Die internationale Version ist schlicht saubrutal, die deutsche natürlich geschnitten - enthält aber den Zombiemodus. Die österreichische Variante ist offiziell uncut, aber irgendwie trotzdem beschränkt. Blick da mal jemand durch!

Mitmachen & gewinnen!

Krieg ist etwas ganz, ganz Schlechtes. Außer virtuell, da ist's eine Riesengaudi – wie in Medal of Honor.

Daher spendieren wir Ihnen einen Trip in den virtuellen Nahen Osten und verlosen drei schicke Versionen von EAs neuestem Kriegs-Shooter **Medal of Honor**.

Mitmachen ist wie immer ganz einfach: Besuchen Sie unsere Website www.pcaction.de und klicken Sie auf den Reiter „Das Heft". Dort gelangen Sie über einen Link zur laufenden Umfrage.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und von COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.



4 Star Wars: The Old Republic

Entwickler: Bioware | Genre: Online-Rollenspiel | Termin: Frühjahr 2011



In einem neuen Trailer bringt Bioware interessierten Sternenkriegern die Schmuggler-Klasse näher und stellte zudem mit frischem Bildmaterial den Planeten Corellia vor, den Geburtsort Han Solos. Bei den harten Fakten herrscht jedoch weiter eisernes Schweigen - nichts Neues gibt's zum Releasedatum und Bezahlmodell.

5 The Witcher 2: Assassins of Kings

Entwickler: CD Projekt | Genre: Rollenspiel | Termin: Frühjahr 2011



Die polnischen Entwickler von **Witcher 2** steigen unaufhaltsam weiter auf der Zocker-Sympathieskala. Neueste Aussage: „Wir wollen so was nicht als Spieler und deshalb tun wir alles Erdenkliche, um es auch nicht in unseren Games zu haben." - zum Thema DRM. Wahre Worte von weisen Menschen!

6 Deus Ex 3: Human Revolution

Entwickler: Eidos Montreal | Genre: Rollenspiel | Termin: Februar 2011

Auf der Tokyo Games Show traten die Entwickler nicht nur mit einem neuen Trailer an, sondern ließen auch ein paar Bon-Mots fallen. So leide die Komplexität des Titels nicht unter der Multiplattform-Entwicklung und das Spiel lasse sich - abgesehen von den Bosskämpfen - ohne Gewalteinsatz lösen. Uns kleine Ghandis freut das!

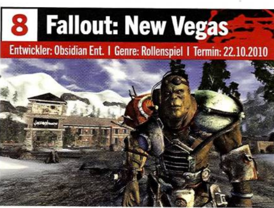
7 Dragon Age 2

Entwickler: Bioware | Genre: Rollenspiel | Termin: 10.03.2011



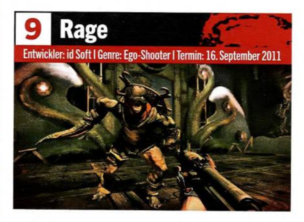
8 Fallout: New Vegas

Entwickler: Obsidian Ent. | Genre: Rollenspiel | Termin: 22.10.2010



9 Rage

Entwickler: id Soft | Genre: Ego-Shooter | Termin: 16. September 2011



10 Bulletstorm

Entwickler: People Can Fly | Genre: Ego-Shooter | Termin: 22.02.2011



PC

Die Neuauflage des **Need for Speed**-Klassikers bleibt ihren Wurzeln treu. Cops und Raser liefern sich Highspeed-Duelle. Ein Riesenspaß!

Need for Speed: Hot Pursuit

Das macht dich rasend!

Genre: Rennspiel | Entwickler: Criterion Games | Hersteller: Electronic Arts | Termin: 19.11.2010

Text: Toni Opl/Sebastian Stange

Wir fuhren das Rennspiel Probe und sind schwer beeindruckt.

Wenn wir in der Redaktion etwas können, dann sauknapp an Katastrophen vorbeischlittern. In der Vorschau-Version von **Need for Speed: Hot Pursuit** sammeln wir beispielsweise routiniert Goldmedaillen. Und trotz aller Widrigkeiten hat es das Spiel ins Heft sowie auf die DVD geschafft. Dabei erreichten uns die Vorab-Fassungen des Rennspiels jeweils knapp vor uneren Deadlines. Die PS3-Version trudelte einen Tag vor DVD-Abgabe ein und die PC-Fassung erreichte uns erst 24 Stunden vor Redaktionsschluss.

Alle Bilder sind Handarbeit!

Wie gut, dass wir bereits auf der Konsole üben und basierend auf unseren Spieleindrücken vorplanen konnten. Auf den kommenden Seiten sehen Sie übrigens ausschließlich selbstgemachte Screenshots. Die stammen aus der PC- und PS3-Version von **Hot Pursuit**. Wir haben jeden Shot markiert, damit Sie wissen, woher er stammt. Wir stellen Ihnen alle Spielmodi vor, erklären das Spielgefühl und weisen auf letzte Mängel in der Vorschau-Fassung hin. Obendrein schauten wir der PC-Version von **Need for Speed: Hot Pursuit** unter die Grafik-Haube. Wir wünschen viel Spaß bei der Lektüre. Und fahren Sie vorsichtig!

FAQ

Was genau durftet ihr denn vom Spiel ausprobieren. War es nur eine Demo oder was?
Unsere Vorab-Version war deutlich umfangreicher als eine gewöhnliche Demo. Insgesamt 12 Events – darunter auch solche, die man erst nach vielen Spielstunden zu sehen bekommt – konnten wir anwählen. Online-Rennen durften wir aber keine fahren.

Worum geht es eigentlich im Spiel? Gibt es eine Story? Was ist mein Ziel?
Ist Ihnen „Cops gegen Raser! Raser gegen Cops!" Story genug? Wir hoffen es, denn mehr gibt es nicht. Sie fahren als Cop oder Raser in sechs verschiedenen Modi actionreiche Rennen. Mit tollen Crashes und heißen Flitzern. Wer braucht da eine Story?

Welche Art von Autos fahre ich im Spiel?
Wie für die Spieleserie üblich, beginnen Sie mit aktuellen Sportwagen, darunter Shelbys GT500 oder Nissans GTR. Später fahren Sie Luxuskarossen wie den Bugatti Veyron oder den Lamborghini Murciélago. Die Gesamtzahl der Wagen wird deutlich über 50 liegen.

Cool! Aber erscheint nicht bald schon ein weiteres ***Need for Speed****?*
Ja, danach sieht es momentan aus. In Finanzreports des Publishers Electronic Arts taucht **Need for Speed: Shift 2** mit einem Release im ersten Quartal 2011 auf. Hierzu erwarten wir in den nächsten Wochen erste konkrete Infos.


POLICE
POLICE

Bildquelle: Michael Faes, SXC

Die Vorlage(n): Hot Pursuit anno dazumal



Heutzutage können Handys bessere Grafik, doch damals war **Hot Pursuit** eine absolute Rennspiel-Referenz!

Das zweite **Hot Pursuit** konnte das Niveau der Vorlage trotz aktueller Technik nicht halten.

Motorisierte Gesetzeshüter scheinen in Videospielen deutlich beliebter zu sein als im realen Straßenverkehr. Sie piesackten den Spieler bereits anno 1995 im allerersten **Need for Speed**. Als Electronic Arts die Cops in Teil 2 außen vor ließ, hagelte es Proteste seitens der Fans. So gab sich die Polizei 1998 in **Need for Speed 3: Hot Pursuit** erneut ein Stelldichein. Erstmals konnte sich der Spieler auch selbst hinters Steuer hochgezüchteter Einsatzwagen wie der Corvette C5 oder dem Lamborghini Diablo SV klemmen und auf Raserjagd gehen. Ein Feature, welches damals nur in der PC-Version zu finden war. Obendrein gab's Einstellungen für Tageszeit und Wetter auf den Strecken sowie einen Online-Modus. Die Server gingen im Jahr 2003 vom Netz.

Cop-Comeback

Nagelbretter, Straßensperren und Hubschrauber, die explodierende Fässer abwerfen – in **Need for Speed: Hot Pursuit 2** drehte die Polizei erneut richtig auf. Teil 6 der Reihe erschien 2002 und bot nicht nur eine neue Grafik-Engine mit schicken Spezialeffekten am Streckenrand, sondern auch einen stattlichen Fuhrpark mit 23 edlen Sportkarossen und zehn Polizei-Einsatzwagen. Richtig gut war hierbei allerdings nur die PlayStation-2-Version von EA Black Box. Die PC-Fassung basierte auf den von EA Seattle parallel entwickelten Xbox- und GameCube-Varianten und hinkte in puncto Steuerung, Grafik und Sound deutlich hinterher. Neben dem titelgebenden „Hot Pursuit"-Modus gab es auch Rennen ohne Polizei.

So viel Burnout steckt in Hot Pursuit!

Während das britische Entwicklerteam Criterion Games auf dem PC bislang nur wenige Spuren hinterließ, ist es bei Konsolenzockern sehr bekannt und wird hochgeschätzt. Grund dafür ist die **Burnout**-Reihe. Alle fünf Teile der Actionrennspiel-Serie haben sich in unser Herz geboostet und gecrasht. Denn nie zuvor wurden Autorennen derart brachial und derart schnell inszeniert. Für PC erschien einzig der jüngste Teil der Serie: **Burnout Paradise**, welches eine offene, frei befahrbare Spielwelt bietet. Eine große Neuerung, denn bis dahin fuhren Sie in den **Burnout**-Spielen – genau wie bald in **Hot Pursuit** – auf festgelegten Kursen.

Burnout Revenge blieb PC-Spielern zwar verwehrt, doch allein dieser Screenshot dürfte Ihnen zeigen, worum es darin ging. Action! Satt!

Das Burnout-Rezept

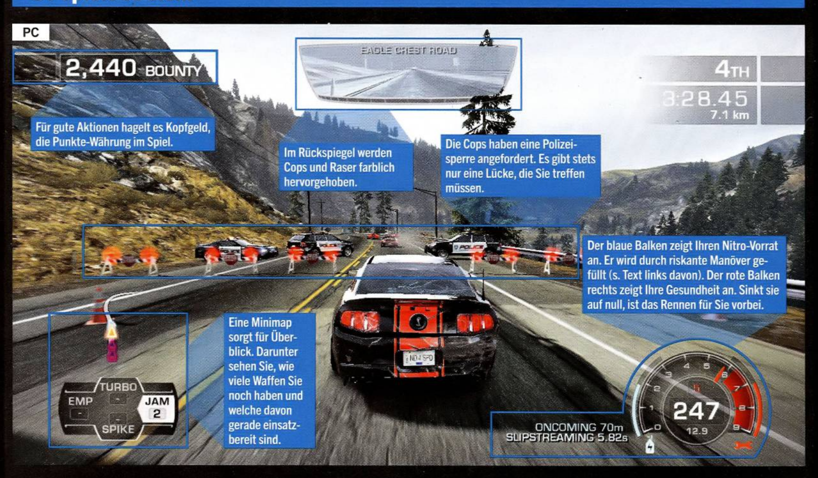
Bei den ersten vier **Burnouts** setzte Criterion auf stets dasselbe Rezept: Viele Kurse, die sich teilweise aus denselben Abschnitten zusammensetzen. Dazu ein Boost-System, das waghalsige Fahrmanöver belohnt, und die Möglichkeit, Konkurrenten von der Strecke zu schubsen. Logischerweise gab es auch ein detailreiches Schadenssystem. Fahrverhalten und Kollisionsabfrage wurden im Dienste des Spielspaßes stark vereinfacht. Das ist **Burnout**! Zusammen mit der damals beeindruckend schnellen Renderware-Engine ergab das Spielspaß, der uns derart fesselte, dass wir uns nicht einmal trauten zu blinzeln.

Organspende an Need for Speed

Wir sind überrascht, wie viel **Burnout** es in **Need for Speed: Hot Pursuit** geschafft hat. Das Boost-System wurde fast 1:1 übernommen, bescheunigt Sie aber nicht so brachial wie zuvor. Auch die Art und Weise, wie Sie Konkurrenten oder Cops von der Strecke rammen, erinnert stark an die **Burnout**-Spiele. Zu guter Letzt scheint auch das gutmütige Fahrverhalten direkt aus **Burnout** zu stammen. Drifts lassen sich mühelos mehrere hundert Meter lang halten. Realistisch? Nö. Unterhaltsam? Oh ja!



So spielt es sich!



Die wichtigsten Spielelemente sind Boost, Waffen und die Unversehrtheit Ihres Wagens. Boost-Energie lädt sich automatisch auf. Als Raser fahren Sie dazu auf der Gegenfahrbahn, nutzen Windschatten oder entkommen nur knapp Kollisionen. Als Cop wird derlei Unfug nicht belohnt. Wollen Sie Boost, müssen Sie sauber und schnell fahren oder eben Raser stoppen. Das bringt sofort eine volle Boost-Leiste.

Crashen statt Verhaften

Je nach Spielmodus stehen Ihnen bis zu vier verschiedene Waffensysteme zur Verfügung, die Sie per Tastendruck auslösen können. Wie in einem Rollenspiel haben diese Waffen eine gewisse Cooldown-Zeit, bis sie wieder eingesetzt werden können. Als Cop lassen Sie Nagelstreifen hinter ihrem Wagen oder per Helikopter vor dem Flüchtigen auf die Straße fallen. Außerdem können Sie Straßensperren anfordern oder einen elektromagnetischen Puls (EMP) auf einen Raser abfeuern. Dazu müssen Sie ihn aber einige Sekunden lang vor ihrer Motorhaube behalten, damit der EMP sein Ziel erfassen kann.
Alle Waffensysteme sorgen bei Gegnerfahrzeugen für Schaden, der via Lebensbalken angezeigt wird. Treiben Sie den bei einem Raser auf null, gilt er als verhaftet. Doch auch Sie selbst können geschrottet werden.

Wehrhafte Raser

Als Raser können Sie ebenfalls Nagelstreifen hinter sich fallen lassen oder EMPs auf Konkurrenten oder Cops abfeuern. Dazu kommt der Jammer, mit dem Sie die Waffen der Cops für kurze Zeit lahmlegen können. Ideal, falls Sie bereits von einem EMP-Zielsystem erfasst wurden. Außerdem können Sie in manchen Rennen auch einen Turbo zünden. Der unterscheidet sich vom normalen Boost durch brachialen Vortrieb. Zünden Sie dieses Biest, wird es für eine Sekunde still, die Optik verzerrt sich leicht und im nächsten Augenblick beschleunigt Ihr Wagen brutal und unerbittlich. Es ist fast unmöglich, ihn dann noch fehlerfrei zu steuern, und wir trauten uns in solchen Momenten vor Aufregung nicht einmal zu blinzeln. Kurzum: Der Turbo sorgt für extrem mitreißende Momente und ist überdies wirklich nützlich.
Aber seien Sie gewarnt: Das Spiel setzt auf eine Gummiband-KI und lässt Sie das auch immer wieder spüren. Ihre Gegner fahren stets so schnell, dass Sie noch eine Chance auf einen Podiumsplatz haben, lassen sich aber nur schwer abhängen.

Auf der Jagd nach Upgrades

Je höher Ihr Dienstgrad oder eben Fahndungsstatus, desto besseres Equipment steht Ihnen zur Verfügung. Das betrifft nicht nur neue Wagen, sondern auch Ihre Waffen. Ein Nagelstreifen der Stufe 3 ist deutlich breiter als einer der Stufe 1 und verspricht bessere Erfolgsaussichten, wenn Sie ihn hinter sich fallen lassen. Und wir wissen ganz genau, dass Sie Upgrades mögen. Jeder mag Upgrades!



Ihr Spielplatz: Seacrest County! Sie rasen durch Gebirge, Küstenstreifen, Wüsten und Canyons.



Aus der Stoßstangen-Perspektive ist das Geschwindigkeitsgefühl am besten.

Bildquelle: Michael Faes, SXC

Die Spielvarianten

Cops



Sind Sie auf einer Höhe mit den Rasern, lohnt sich ein Rammangriff. Das spart wertvolle Waffen!

Hot Pursuit

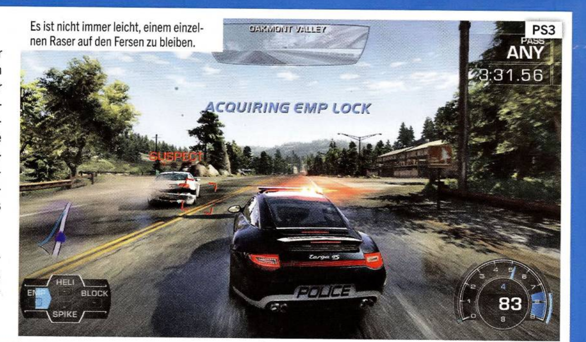
Ihr Ziel ist es, innerhalb einer festgelegten Renndistanz möglichst viele Raser zur Strecke zu bringen. Durch Rammattacken und den Einsatz Ihrer Waffen setzen Sie den Pisten-Rowdys so lange zu, bis die Verkehrssünder durch einen finalen Angriff einen Totalschaden erleiden und spektakulär von der Strecke fliegen.

Unser Eindruck: Rasant, actionreich und extrem motivierend! Zusammen mit dem „Highway Battle" der beste Spielmodus in **Need for Speed: Hot Pursuit.**

Interceptor

Hier jagen Sie als Elite-Einheit nur einen einzigen Raser. Anders als im Modus „Hot Pursuit" folgt dieser hier allerdings keiner festen Route, sondern schlägt Haken wie ein wild gewordenes Karnickel. Der Flüchtige kennt Abkürzungen, nimmt in letzter Sekunde Abzweigungen und vollführt auch schon mal eine 180-Grad-Wendung, um Ihnen dann mit Vollgas entgegenzubrettern.

Unser Eindruck: Trotz deutlich weniger Trubel eine nette Abwechslung, da die Strecke hier nicht fest vorgegeben ist. Die Raser sind gewitzt!



Es ist nicht immer leicht, einem einzelnen Raser auf den Fersen zu bleiben.



Die einzige Chance auf gute Zeiten sind fehlerfreies Fahren und die Suche nach Abkürzungen.

Rapid Response

Notruf in Seacrest County. Die Zentrale fordert per Funk Ihre Unterstützung an. Ergo müssen Sie innerhalb eines knapp gesteckten Zeitlimits am Zielort ankommen. Doch Vorsicht! Eine allzu rüde Fahrweise ist hier nicht erwünscht. Schäden an Umgebung und Fahrzeug werden mit Zeitstrafen geahndet. Sie müssen Ihren Wagen also möglichst unversehrt über die Ziellinie bringen.

Unser Eindruck: „Rapid Response" verblasst gegenüber den anderen Modi, da hier vergleichsweise wenig Action geboten ist.

Racer

Highway Battle

Beim „Highway Battle" kämpfen Sie gewissermaßen an zwei Fronten. Einerseits müssen Sie sich gegen fünf weitere Raser durchsetzen und möglichst als Erster über die Ziellinie preschen. Andererseits hängen Ihnen auch noch höchst aggressive Cops im Nacken, die alles daran setzen, Ihre irrwitzige Fahrt schnellstmöglich zu beenden.

Unser Eindruck: Die Königsdisziplin des neuen **NfS**! Maximales Adrenalin, maximales Verkehrsaufkommen, maximaler Spaß.



Hier nutzen wir den Jammer. Damit verhindern wir ein Einmischen der Cops in dieser brenzligen Situation.



Aus der Stoßstangen-Perspektive ist das Geschwindigkeitsgefühl enorm.

Race

Im Gegensatz zum „Highway-Battle" ist das normale „Race" fast schon Entspannung! Die Rennen sind von der Polizei geduldet, es gibt also keine Einsatzwagen auf der Strecke. Ebenso haben Sie keine Waffensysteme an Bord – es kommt also rein auf Ihre Fahrkünste an. Eine Gefahr lauert aber dennoch: ziviler Verkehr, der oft für Unfälle und riskante Ausweichmanöver sorgt.

Unser Eindruck: Streckenführung und Fahrphysik geben für ganz normale Rennen etwas zu wenig her. Spielspaßfaktor: medium.

Time Trial

Das Äquivalent zum „Rapid Response"-Modus. Mit dem Unterschied, dass Sie hier nicht mit Zeitstrafen belegt werden, sollten Sie die Leitplanke oder andere Objekte am Streckenrand touchieren. In der Vorschauversion stand uns nur ein „Time Trial"-Rennen offen, Cops haben uns dabei nicht belästigt. Für die begehrte Gold-Auszeichnung muss man allerdings perfekt fahren und auch Abkürzungen nutzen.

Unser Eindruck: Rennen gegen die Uhr sind eigentlich nur im Rallye-Segment so richtig spannend.



Die Zeitrennen sind eine gute Möglichkeit, das Streckennetz von Hot Pursuit kennenzulernen.

Bildquelle: Michael Faes, SXC

Unsere Spieleindrücke



Vor uns lauern Konkurrenten und ein Helikopter. Sie alle können jederzeit Nagelstreifen abwerfen.



Wir haben einen Raser „verhaftet". Dafür wurde der Rennverlauf kurz unterbrochen

Need for Speed: Hot Pursuit ist schnell. Verdammt schnell! Und chaotisch. Herrlich chaotisch! Meistens zumindest. Denn gerade in den Modi, wo sich Cops und Raser wilde Jagden liefern, passiert alle paar Sekunden etwas auf der Strecke. Hubschrauber donnern übers Fahrerfeld, Raser crashen in Zivilverkehr, Polizeisperren tauchen hinter einer Kurve auf oder nach einem Tunnelausgang erkennen Sie im gleißenden Licht erst in letzter Sekunde den LKW vor Ihnen. Das fesselt enorm. Allerdings brauchten wir etwas Übung, bis wir mit diesem actionreichen Spielverlauf warm wurden.

Nicht immer voll im Bilde

Ebenfalls als recht irritierend erweisen sich die vielen Kameraschwenks oder -schnitte mitten im Renngeschehen. Am Horizont taucht ein Hubschrauber auf? Die Kamera zoomt für einen Augenblick in die Richtung. Sie schrotten einen Gegner mit einer Rammattacke? Es wird in Zeitlupe und aus mehreren Perspektiven gezeigt. Ihr Wagen donnert währenddessen weiter – unverwundbar zwar, aber ohne Ihre Einwirkung. Für einige Sekunden haben Sie keine Kontrolle über Ihr Gefährt. In der Regel fällt der Einstieg zurück ins Rennen leicht. Doch wenn Sie sich plötzlich mitten in einer scharfen Kurve, vor einem Hindernis oder in einem dunklen Tunnel wiederfinden, stört das einfach und kann für Unfälle sorgen.

Gegner hängen am Gummiband

Die bereits angesprochene Gummiband-KI ist durchaus spürbar, hinderte uns aber nicht daran, Spaß zu haben. Obendrein braucht **Hot Pursuit** ein enges Fahrerfeld, um zu Höchstform aufzufahren. Zudem wurde der Effekt im Vergleich zur vorab gespielten PS3-Fassung deutlich zurückgeschraubt.

Brachiale Akustik

Der Sound der Rennaction ist herrlich brachial und druckvoll. Entsprechende Hardware vorausgesetzt, sorgen die virtuellen Motoren mit ihrem wütenden Brüllen für eine beeindruckende Atmosphäre. Nettes Detail: Eine Stimme weist Sie darauf hin, sobald ein genutzes Waffensystem wieder einsatzbereit ist.

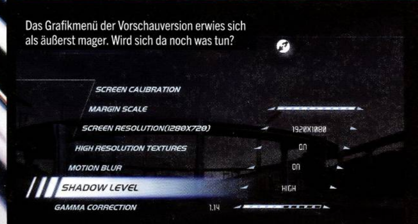


Die Polizei-Varianten bekannter ziviler Sportwagen sehen unglaublich cool aus.

Ist Ihr Wagen fast zerstört, wird die Spielegrafik zunehmend farbärmer.

Grafik und Performance

Das Grafikmenü der Vorschauversion erwies sich als äußerst mager. Wird sich da noch was tun?



Wir haben die Vorab-Version auf einem High-End-System mit flotter Vierkern-CPU sowie aktuellster Nvidia-Grafikkarte angespielt. Das Gebotene kann sich sehen lassen. Die Wagenmodelle sind detailreich, die Spielwelt ist schön texturiert. Einzig ein paar markantere Streckendetails hätten wir uns gewünscht.

Hier dürfen Sie nur 60 fahren!

Allem Anschein nach wird die Framerate von **Hot Pursuit** auf 60 Bilder pro Sekunde begrenzt. Die erreichten wir auch zu jeder Zeit. Einzig beim Einblenden von Spielerfolgen stockte die Darstellung kurz. Ein Bug, der sicher noch behoben wird.
Enttäuscht waren wir vom Optionsmenü, das nur rudimentäre Grafikeinstellungen bietet. Kantenglättung konnten wir beispielsweise noch nicht aktivieren. Nach dem Release des Spiels dürfte das aber über den Grafiktreiber möglich sein.

Gut vernetzt dank Autolog



Das Spiel treibt Sie immer wieder dazu an, die Bestzeiten Ihrer Online-Freunde zu schlagen.



Nur wenn Sie zu Autolog verbunden sind, können Sie Screenshots aus dem Spiel heraus erstellen.

Wir konnten nicht nur in zwölf der insgesamt über 100 Renn-Events des Karriere-Modus ausgiebig die Reifen quietschen lassen, sondern auch einen ausführlichen Blick auf die Online-Konnektivität von **Need for Speed: Hot Pursuit** werfen. „Autolog" nennt Criterion diese Vernetzung, mit der Ihnen immer und überall im Spiel die Leistungen und Erfolge Ihrer Online-Freunde unter die Nase gerieben und – darauf basierend – bestimmte Rennen vorgeschlagen werden.

Digitaler Schwanzvergleich

Jede Ihrer Aktionen wird auf dem EA-Server dokumentiert und verglichen. Das kennen Sie vielleicht auch aus Activisions Action-Racer **Blur**. Allerdings ist dieses Feature in **Hot Pursuit** noch eine Spur konsequenter umgesetzt. Sie haben eine neue Bestzeit hingelegt? Ihre Kumpels wissen sofort Bescheid! xtrEmErac0r0815 hat soeben ein Rennen in der Cop-Karriere gewonnen? Sie sind unmittelbar im Bilde! Unter dem Menüpunkt „Autolog Recommends" können Sie nun umgehend jenes Event starten und versuchen, die Bestzeit zu knacken. Überdies bietet Autolog eine Pinnwand für Mitteilungen von Ihren Freunden, eine Foto-Sektion, in der Sie selbstgeknipste Screenshots veröffentlichen und kommentieren können, sowie einen News-Feed mit den neusten Informationen zum Spiel – direkt von den Entwicklern.

Zwei Welten verschmelzen

Darüber hinaus gibt es selbstverständlich auch die Möglichkeit, echte Online-Rennen mit anderen Spielern auszutragen. Wie in **Burnout: Paradise** sollen dabei On- und Offline-Spielerfahrung nahtlos ineinander übergehen. Leider war diese Option in unserer Vorschauversion noch deaktiviert, sodass wir die tatsächlichen Features und die Online-Performance erst anhand der Testversion klären können.

Auto-Freaks werden die toll gestalteten Sportwagen und Supercars in Hot Pursuit lieben.



Sebastian meint

„Das wird was! Die Action stimmt, die Karren sehen geil aus und die Spielmechanik funktioniert. Ich freue mich sehr auf den Release!"

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10

Ich bin hocherfreut, wie sich das neue Hot Pursuit entwickelt hat. Schon die PS3-Vorabversion gefiel mir wirklich gut, hatte aber noch einige Balancing-Probleme. Schauen Sie sich dazu doch einfach den Beitrag auf der Heft-DVD an. Als ich den anfertigte, war ich bereits schwer von der actionreichen Raserei angetan. Doch die PC-Fassung hat mich vollends überzeugt. Das Balancing wurde angepasst, die Rennaction verfeinert. Es mag nicht das komplexeste und anspruchsvollste **Need for Speed** werden. Aber ein **„Need for Burnout"** ist doch eh viel cooler!



FAQ ?!

*Das sieht ja aus wie **Fallout 3**. Ist **Fallout: New Vegas** nur ein Add-on oder doch ein „richtiges" **Fallout 4**?*
Weder noch! Zwar basiert **New Vegas** auf der gleichen Engine und dem gleichen Prinzip wie **Fallout 3**, trotzdem ist es ein vollwertiges, eigenständiges Spiel ohne inhaltliche Bezüge zu **Fallout 3**.

*Wenn das kein **Fallout 4** ist, was machen die Entwickler Bethesda dann zurzeit?*
Fallout: New Vegas wurde von Obsidian Entertainment (**Alpha Protocol**) unter der Aufsicht von Bethesda entwickelt. Das originale Entwicklerteam ist indessen mit anderen Projekten beschäftigt – Fans vermuten **The Elder Scrolls 5**.

*Ich habe **Fallout 3** bereits gespielt – was sollte mich nun an **New Vegas** reizen?*
Neben der neuen Spielwelt (Nevada und Las Vegas), neuen Waffen, Monstern, Perks und Items setzten die Entwickler auch viele Fan-Wünsche um: So bietet **New Vegas** etwa ein Handwerksystem, Waffenmodifikationen und ein völlig neues Balancing.

Vertraut: Sieht aus wie **Fallout 3**, spielt sich wie **Fallout 3** – und doch bietet **New Vegas** viele Neuerungen.

Fallout: New Vegas

Endlich Endzeit

Genre: Action-Rollenspiel | Entwickler: Obsidian Entertainment | Hersteller: Bethesda Softworks | Termin: 22.10.2010

Apokalyptische Stimmung der schönsten Art: Wir spielten das neue Fallout-Rollenspiel vier Stunden lang an.

Text: Felix Schütz

Selbst auf den zweiten oder dritten Blick wird man den Eindruck einfach nicht los: „Das sieht ja genauso aus wie **Fallout 3**!" Und tatsächlich: **Fallout: New Vegas** setzt auf die gleiche Engine, die gleiche Bedienung, das gleiche Kampfsystem, das gleiche Konzept wie Bethesdas Endzeit-Rollenspiel von 2008. Unterschiede zwischen den beiden Titeln machen sich erst im Detail bemerkbar, doch es gibt sie – denn die Entwickler sind diesmal nicht Bethesda, sondern Obsidian Entertainment (**Alpha Protocol**). Dieses Team, dem auch einige Schöpfer der früheren **Fallout**-Spiele angehören, hat sich viele Verbesserungen ausgedacht – davon konnten wir uns vier Stunden lang anhand einer Preview-Version überzeugen.

Screen-Info

Alle Bilder stammen vom Hersteller Bethesda und zeigen angeblich Spielgrafik, nur ohne Interface. Das können wir bestätigen, da wir das Spiel bereits ausgiebig auf PC und Xbox 360 ausprobieren konnten.

Das neue Begleiter-System

Bis zu acht Kumpane darf man in Fallout: New Vegas anheuern. Hier stellen wir fünf davon vor.

Bereits in **Fallout 3** konnte man hilfreiche Begleiter anwerben. Dieses System wird in **New Vegas** erweitert: Insgesamt acht Gefährten können sich dem Spieler dauerhaft anschließen, insofern er ihnen bei ihren Quest-Aufgaben zur Hand geht. Der Held darf jeweils einen humanoiden Begleiter in seiner Party haben und zusätzlich einen nicht-humanoiden – zu Letzteren zählen etwa der Cyber-Hund Rex oder die Drohne E-DE. Gefährten unterscheiden sich nicht nur hinsichtlich ihrer Kampfkraft und in ihren Quests; sie besitzen auch spezielle Talente, die dem Spieler in Form von Perks zugutekommen und die so lange aktiv sind, wie der jeweilige Begleiter in der Gruppe bleibt. Zusätzlich zu den acht dauerhaften Kumpanen gibt's aber noch viele weitere NPCs, die den Spieler vorübergehend bei manchen Quests begleiten.

ED-E: Ein alter Sicherheitsdroide, auch Subject E genannt. Dank seinem Enhanced-Sensors-Perk lassen sich Feinde früher auf dem Radar erkennen.

LILY: Eine 203 Jahre alte, freundliche Supermutantin und Ex-Soldatin. Die rüstige Dame verbessert die Wirkung von Stealth Boys und verstärkt Schleichangriffe.

ARCADE ISRAEL GANNON: Einst ein Soldat der Enklave, ist der stille, analytische Arcade nun Mitglied einer Vereinigung, die den Wiederaufbau des Landes plant. Er verbessert die Heilkraft von Stimpacks und Nahrung.

REX: Stolze 209 Jahre ist dieser stark modifizierte Hund schon alt. Er kann versteckte Fundstücke in der Spielwelt erschnüffeln und steckt viel Schaden ein.

RAUL ALFONSO TEJADA: Mit seinen 230 Lebensjahren hat der Mechaniker Raul eine lange Geschichte. Nachdem der Spieler ihn aus der Gewalt eines Mutanten gerettet hat, sorgt Raul dafür, dass sich Waffen nicht so schnell abnutzen.

Damit man seinen Begleitern gezielte Kommandos geben kann, fügte Obsidian dieses neue Kreismenü ein – damit lassen sich schnell Verhaltensweisen festlegen, Dialoge starten oder Rückzugsbefehle erteilen. Auf Knopfdruck darf man einen Begleiter auch anweisen, sich selbst zu heilen oder sein Inventar preiszugeben.

Zurück in der Wildnis

Anders als **Fallout 3** spielt **New Vegas** wieder an der amerikanischen Westküste, genauer: in Nevada. Dort erforscht man nicht nur Wüsten, Täler, Bunker und Dörfer, sondern natürlich auch die namensgebende Stadt Las Vegas, welche die nukleare Katastrophe halbwegs unbeschadet überstanden hat. Doch bis der Protagonist nach Vegas gelangt, vergehen einige Spielstunden, denn zu Beginn hat er noch ganz andere Sorgen: Ahnungslos und halb tot erwacht er in einem Krankenbett, ein Mann namens Doc Mitchell redet ihm ins Gewissen – und hier beginnt die Charaktererstellung. **Fallout**-Kennern fallen direkt erste Änderungen auf: Neben Attributen, Skills und Perks gibt es nun auch wieder Traits – die hatte man in **Fallout 3** noch vergeblich gesucht. So wie auch Perks sind Traits im Grunde dauerhafte Charaktereigenschaften. Allerdings haben sie nicht nur Vor-, sondern auch Nachteile: Einer der Traits steigert etwa die Schussrate, senkt dafür aber die Genauigkeit. Bis zu zwei Traits darf man sich aussuchen – wer sich jedoch für keinen entscheiden mag, lässt ganz einfach von allen die Finger. Der neue, namenlose Held des Spiels ist Kurier von Beruf, das gibt die Story so vor. Er oder sie – man darf das Geschlecht erneut selbst bestimmen – ist bereits erwachsen und besitzt keine so ausführliche Hintergrundgeschichte wie der Protagonist in **Fallout 3**. Der Spieleinstieg ist daher ruck, zuck erledigt: Wir wählen flink einige Charaktereigenschaften und Statuswerte, erhalten vom Doc noch einen der legendären Armbandcomputer namens Pip-Boy 3000 und schon werden wir in die neue Spielwelt entlassen. Unser Ziel sind Antworten: Warum haben wir in der Wüste beinahe das Leben verloren, wer eilte uns zu Hilfe und was hat das mit einer Lieferung zu tun, die wir bei uns trugen? Der Beginn einer umfangreichen Story, die laut Obsidian wieder ein abgeschlossenes Ende hat.

Angestaubte Technik

Vor der Klinik des Doktors schweift unser Blick das erste Mal über das Wüstenstädtchen Goodsprings. Sofort zeigt sich hier: Die Grafik bewegt sich nur auf ähnlichem Niveau wie in **Fallout 3**. Hohe Weitsicht und schöne Tag-und-Nacht-Wechsel sehen zwar im-



Bereits in den ersten Spielstunden merkt man: Das Balancing von **New Vegas** unterscheidet sich etwas vom Vorgänger. Uns kam **New Vegas** schwerer vor!



Anders als in **Fallout 3** kann sich der Spieler im Verlauf der Hauptquest einer von mehreren Gruppierungen anschließen und so den Ausgang der Story beeinflussen.

Obwohl die Grafik mit ihren teils matschigen Texturen nicht mehr zeitgemäß wirkt, ist die Atmosphäre von **New Vegas** wieder klasse gelungen.

mer noch sehr gut aus, doch die Umgebungstexturen wirken aus der Nähe matschig und die Vegetation – ja, die gibt es in der Spielwelt von **New Vegas**! – ist ziemlich pixelig. Die durchschnittliche Optik tritt jedoch schnell in den Hintergrund, sobald man sich auf die ersten motivierenden Quests, die glaubhafte Spielwelt und die vielen Entscheidungen einlässt – dann ist sie erneut spürbar, die dichte Endzeitatmosphäre!

In einem kurzen Tutorial frischt eine junge Frau namens Sunny Smiles unsere Erinnerungen an das vertraute Kampfsystem auf: Erneut können wir wild in der Ego-Sicht herumballern oder aber das Geschehen jederzeit per V.A.T.S.-Modus pausieren und so die Gegner in Ruhe anvisieren. Daran hat sich gegenüber **Fallout 3** kaum etwas geändert. Es finden sich aber auch kleine Neuerungen, etwa im Inventar: Dort wird bei Waffen abwechselnd der Grundschaden und der DPS-Wert (Schaden pro Sekunde) angegeben. Das macht es einfacher, die Qualität des Kriegsgeräts richtig einzuschätzen. Zudem haben Schießeisen und Schlagwaffen nun Stärke-Anforderungen – erreicht man diesen Wert nicht, so kann man die Waffe zwar verwenden, muss aber Nachteile in Kauf nehmen, etwa Abzüge bei der Treffergenauigkeit.

Treffsicher

Sunny möchte, dass wir mit ihr Geckos jagen gehen. Hierzu erhalten wir eine Flinte, eine von vielen neuen Waffen in **Fallout: New Vegas**. Als wir die Monster wie gewohnt mit der rechten Maustaste heranzoomen wollen, zeigt sich eine weitere Änderung: Der Rechtsklick veranlasst den Helden nun, seine Waffe anzulegen, man blickt dann über Kimme und Korn, um den Feind ins Visier zu nehmen.

Natürlich machen die Gefechte wieder viel Laune – auch wenn wir befürchten, dass die deutsche Fassung um manch derbe Treffereffekte gekürzt sein wird. Als wir mit Sunny eine Gangsterbande abwehren, fallen uns weitere Änderungen auf: Nahkämpfe sind deutlich effektiver als in **Fallout 3**, zudem verfügen Schlagwaffen jetzt über Spezialangriffe. Dies sind nur einige der vielen Wünsche aus der Fan-Community, die Obsidian umgesetzt hat.

Machen Sie sich einen Namen!

Nachdem wir den letzten Gangster überwältigt haben, wird eine Meldung eingeblendet: In Goodsprings haben wir nun einen guten Ruf, während die Gaunerbande uns fortan nicht mehr ausstehen kann. Dieses Ruf-System soll sich durch das gesamte Spiel ziehen: Auf der Übersichtskarte ist an jedem Ort automatisch vermerkt, wie beliebt oder verhasst man dort ist. Ein guter Ruf soll neue Quests, bessere Preise und viele andere Vorteile mitbringen, außerdem ist er für die Hauptquestreihe relevant. In Nevada streiten nämlich neben zig Banden, Clans, Orden und Söldnergruppen auch zwei besondere Fraktionen um die Kontrolle der Region: die New California Republic, ein einflussreicher Städtebund, sowie die Caesar's Legion, eine Vereinigung grausamer Sklavenhändler. Der Spieler darf sich im Laufe der Zeit zwischen den Seiten entscheiden, wobei Obsidian keine klassische Gut-Böse-Unterteilung möchte: Der Ruf des Spielers kann gut, gemischt oder schlecht sein und jede dieser drei Grundarten unterteilt sich noch mal in fünf Untergruppen. Der Spieler soll zwar nicht für sein Verhalten bestraft werden, allerdings sind viele Konsequenzen früherer Entscheidungen erst später erkennbar. Wie stark sich dieses Ruf-System auf Story und Quests auswirkt und ob es nicht sogar zu Frust führen kann, lässt sich nach vier Spielstunden nicht beurteilen. Hier kann nur ein langer Test für Klarheit sorgen.

Bastelstunde

Einige der wichtigsten Neuerungen in **New Vegas** sind die Handwerkssysteme. Sunny erklärt uns, dass wir aus verschiedensten Zutaten an einem Lagerfeuer neue Tränke, Nahrung und Substanzen herstellen können:

Für Sammler: Die Collector's Edition



Die deutsche Collector's Edition von **Fallout: New Vegas** ist exklusiv über Amazon.de erhältlich. In der Schachtel liegen neben dem Hauptspiel diverse Pokerchips sowie ein exklusives Kartendeck, das unter anderem für Poker, Blackjack und auch Caravan – das von Obsidian erdachte Kartenspiel – geeignet ist. Außerdem enthält die Box eine Making-of-DVD und den gebundenen Comic **All Roads**, der die Vorgeschichte des Spiels erzählt. Preis für die Sammleredition: 70 Euro.



Bedrohlich: Die blauhäutigen Nightkin-Mutanten können sich per Stealth Boy unsichtbar machen – gerade in engen Innenräumen ist das sehr gefährlich!

Das bewährte V.A.T.S.-Kampfsystem wurde nahezu unverändert von **Fallout 3** übernommen: Jederzeit darf man das Geschehen einfrieren und Körperteile des Feindes anvisieren.



Bestimmte Nahkampfwaffen bieten neben normalen Schlagmethoden auch individuelle, besonders starke Spezialangriffe.

Gegengifte, Heilpuder und noch vieles mehr umfasst die Crafting-Liste, hinzu kommen noch reichlich versteckte Rezepte. Dadurch erhalten viele Items, die in **Fallout 3** nur als Schrott galten, endlich eine nützliche Funktion. Ebenso ist es nun möglich, Munition, mit der man die vielen neuen Knarren in **Fallout: New Vegas** bestückt, mit verschiedensten Eigenschaften herzustellen. Zudem darf man Waffen nun mit dauerhaften Upgrades modifizieren, etwa mit Zielfernrohren oder größeren Magazinen – zum Teil basieren diese Features ganz bewusst auf Konzepten, die Modder bereits für die PC-Fassung von **Fallout 3** umgesetzt hatten.

Mehr von allem

Überhaupt haben die Entwickler viele Details an Items verändert und massig neue Fundsachen hinzugefügt: Rüstungen haben nun unterschiedliche Gewichtsstufen, mit einer Schaufel darf man nach Schätzen graben, Zeitschriften geben keine dauerhaften, sondern nur noch temporäre Boni auf Skills – diese Liste könnten wir noch lange fortführen. Manche Spielelemente, etwa das Hacken oder das Schlösserknacken, wurden unverändert aus **Fallout 3** übernommen – das ist etwas schade, immerhin waren diese Systeme nicht perfekt. Allerdings fügt **New Vegas** auch neue Features hinzu: So lernen wir etwa ein komplex anmutendes Kartenspiel namens Caravan, das vor allem später in der Kasino-Hochburg Las Vegas von Bedeutung sein dürfte. Das Kartendeck darf man im Spielverlauf beliebig erweitern. Bei unserem ersten Levelaufstieg erkennen wir zudem, dass es nun viel mehr Perks – dauerhafte Charakterboni und Eigenschaften – zu erlernen gibt als in **Fallout 3**. Die Levelgrenze in **New Vegas** liegt bei Stufe 30. Laut Obsidian soll es wesentlich länger als im Vorgängerspiel dauern, bis man dieses Maximum erreicht hat.

Hardcore für Profis

Wichtige Skills, beispielsweise Handeln, Wissenschaft oder Schleichen, haben in **New Vegas** eine zusätzliche Funktion: Sie kommen nun in Dialogen zum Einsatz und entscheiden darüber, ob sich ein NPC im Gespräch überzeugen lässt oder nicht. Manchmal können sich dem Helden sogar dauerhafte Begleiter anschließen – bis zu zwei Kumpels folgen ihm dann auf Schritt und Tritt. Sie greifen hilfreich in Kämpfe ein, verleihen dem Helden vorübergehende Statusboni oder gehen ihm mit nützlichen Fähigkeiten zur Hand. Um die Kameraden besser befehligen zu können als in **Fallout 3**, integrierte Obsidian ein neues, kreisförmiges Kommando-Menü – damit lassen sich gezielt Anweisungen geben, Gegenstände austauschen oder Verhaltensweisen festlegen.

Wer eine echte Herausforderung sucht und **Fallout 3** als zu lasch empfindet, kann zu Spielbeginn den Hardcore-Modus aktivieren: Darin muss der Held regelmäßig Wasser trinken, um in der Wüste nicht zu verdursten, und auch sein Schlafbedürfnis sollte man berücksichtigen. Zudem trifft er auf stärkere Feinde, kann gebrochene Gliedmaßen nicht mehr mit Stimpacks heilen und muss sich seinen Inventarplatz noch besser einteilen, da Munition hier ein eigenes Gewicht hat. Auch dies ist ein Feature, das Obsidian vor allem auf Wunsch der Fans einbaute – löblich! Ob es aber auch wirklich den Spielspaß fördert und ob **New Vegas** an die Qualität von **Fallout 3** heranreicht, das wird erst der Test zeigen.

Felix meint



„Ob es Fallout 3 schlagen wird? Ich glaub's nicht."

Für mich ist **Fallout 3** eines der besten Rollenspiele der letzten Jahre. Dass ich **Fallout: New Vegas** daher noch ein ganz klein wenig skeptisch gegenüberstehe, sei mir bitte verziehen – ich muss das Ding erst mal ein paar Dutzend Stunden gespielt haben, um mich wirklich davon zu überzeugen, dass Obsidian der Herausforderung gewachsen ist! Die ersten Spielstunden haben zumindest wieder enorme Erwartungen in mir geweckt: Auch wenn echte Innovationen diesmal fehlen und ich das Nevada-Szenario nicht so spannend finde wie das beklemmende Ostküsten-Setting von **Fallout 3**, klingen die inhaltlichen Neuerungen – Crafting, Begleiter, Waffenmods, Ruf-System – doch super. Da ist es mir auch völlig egal, dass die Grafik mittlerweile nicht mehr ganz so frisch wirkt. Hauptsache, die Atmosphäre stimmt!

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10

Über Zensur, Installation und Aktivierung

Ist die deutsche Fassung wieder gekürzt?

Auf unsere Nachfrage wollte sich Bethesda nicht zu einer möglichen Zensur des Spiels äußern. Bei Redaktionsschluss galt es aber als nahezu sicher, dass allzu drastische Blut- und Gewalteffekte für die deutsche Fassung von **Fallout: New Vegas** entfernt werden. So wurde immerhin schon bei **Fallout 3** verfahren. Völlig unklar ist allerdings noch, ob die österreichische Version trotz deutscher Sprache wieder ungekürzt sein wird, wie es schon bei **Fallout 3** der Fall war. Antworten auf diese wichtigen Fragen liefern wir spätestens bis zum Release des Spiels auf www.pcaction.de und www.pcgames.de nach!

Steam anstelle von Games for Windows Live

Egal, welche Version des Spiels man kauft, **Fallout: New Vegas** muss in jedem Fall über Valves Online-Plattform Steam aktiviert werden. Games for Windows Live kommt diesmal nicht mehr zum Einsatz. Zum Spielen per Steam muss man nicht ständig online sein, eine Internetverbindung ist nur für die Installation notwendig. Es gibt auch kein Aktivierungslimit. Ob die notwendige Steam-Anbindung auch Einfluss auf die Gewaltdarstellung in ungeschnittenen Fassungen (beispielsweise bei importierten UK-Fassungen) haben wird, wissen wir erst ab dem Release am 22. Oktober mit Sicherheit.

Screen-Info

Die Bilder stammen allesamt von Publisher Ubisoft, spiegeln aber die optische Qualität von **Assassin's Creed Brotherhood** wieder – auch wenn die gezeigten Szenen gestellt sind.



Assassin's Creed Brotherhood spielt in Rom. Gibt es weitere Schauplätze?

Während unserer Anspielzeit hielten wir uns nur im virtuellen Rom auf, das aber gigantisch groß ist – keine der anderen Städte aus den bisherigen Teilen kommt auch nur ansatzweise an die Ausmaße Roms heran. Angeblich soll es noch andere, kleinere Orte geben.

*Warum schon wieder Ezio, warum kein **Assassin's Creed 3**?*

Die Entwickler begründen diese Entscheidung damit, dass die Geschichte um Ezio ihrer Meinung nach noch nicht fertig erzählt ist. Den Titel **Assassin's Creed 3** heben sie sich für ein neues Szenario mit neuem Helden auf.

Was genau habt ihr gespielt?

Die Xbox-360-Version, die wir bei Ubisoft in Düsseldorf anspielen durften, war bereits inhaltlich vollständig – das Spiel soll bis Mitte Oktober komplett fertig sein. Bis auf kleinere Grafikbugs lief das Spiel auch schon fehlerfrei – obwohl die Entwickler angeblich pro Tag bis zu 1.000 Fehler ausbügeln.

Assassin's Creed Brotherhood

Töte Rotkäppchen!

Genre: Action | Entwickler: Ubisoft Montreal | Hersteller: Ubisoft | Termin: 1. Quartal 2011

Text: Sebastian Weber

Tacheles: Wir durften Einzel- und Mehrspielerpart endlich ausgiebig ausprobieren.


Ezios alter Bekannter Leonardo da Vinci muss für Borgia verheerende Kriegsmaschinen bauen (die auf echten Entwürfen des Erfinders basieren), die Sie zerstören sollen.


Die Flugmaschine aus dem Vorgänger kehrt in abgewandelter Form zurück. Wie oft Sie diese jedoch benutzen dürfen, ist noch unklar.

Erst einmal eine schlechte Nachricht: Die PC-Fassung von Ezio Auditore da Firenzes neuem Abenteuer verschiebt sich auf das erste Quartal 2011, während die Konsolenversionen bereits Mitte November erscheinen. Publisher Ubisoft gibt als Grund an, dass die Optimierung für die grauen Rechenkisten mehr Arbeit und Sorgfalt erfordert. Wir wollen es ihnen glauben, immerhin waren die ersten beiden Teile der **Assassin's Creed**-Reihe hervorragend umgesetzt. Was **Brotherhood** taugt, durften wir im September in einer ausgiebigen Anspiel-Session in Düsseldorf selbst erfahren.

Helden ohne Pause

Assassin's Creed Brotherhood setzt direkt dort an, wo der Vorgänger auf mysteriöse Weise endete. Ezio steht noch in der Gruft, in der er Minervas seltsame Botschaft vernahm. Als er von dort verschwindet, trifft er auf seinen Onkel, mit dem er zur Familienvilla in Monteriggioni aufbricht. Dort nimmt das Unglück seinen Lauf: Cesare Borgia, der Sohn von Rodrigo Borgia (Endgegner aus **Assassin's Creed 2** und zu Ezios Zeit Papst) greift Monteriggioni an. Im Verlauf des Kampfes ermordet Cesare Ezios Onkel. Das ist der Grund dafür, dass der Assassine nach Rom aufbricht, um dem Treiben der Borgias ein für alle Mal ein Ende zu setzen. Desmond dagegen – der andere Hauptcharakter der Reihe – befindet sich in der Gegenwart auf der Flucht und landet ebenfalls in Monteriggioni. In der Villa Auditore finden er und seine Begleiter Unterschlupf.

Kein Kampf-Krampf

Doch zurück zu Ezio. Dieser erreicht Rom, mit dem festen Ziel, sich an Cesare Borgia zu rächen. Doch das ist leichter gedacht als getan. Der Grund: Borgias Männer verfügen über deutlich bessere Ausrüstung als die Gegner im Vorgängerspiel. Die Wachen in Rom nutzen nun auch Schusswaffen und Armbrüste und patrouillieren damit nicht mehr nur auf den Dächern, sondern auch in den Straßen der Stadt. Deshalb haben die Entwickler auch das Kampfsystem überarbeitet und belohnen Sie nun dafür, wenn Sie aggressiv vorgehen. Sobald Sie nämlich einige erfolgreiche Angriffe und Konter gelandet haben, verfällt Ezio in eine Art Rage, sodass er teilweise mit nur einem Schwertstreich Gegner ins Jenseits befördert. Dabei fügen sich die Kampfanimationen zu einer überaus flüssigen Choreografie zusammen, die Ihnen innerhalb weniger Sekunden das Gefühl vermittelt, ein Meister-Assassine zu sein. Damit Sie die Angriffe und Konter aufeinander abstimmen können, hilft Ihnen das Spiel ein wenig. Die bekannten Lebensenergie-Rauten, die über den Köpfen Ihrer Kontrahenten prangen, beginnen zu blinken, sobald ein Scherge auf Sie losgehen will, damit Sie dann blitzschnell in die Defensive gehen können. Nach dem erfolgreichen Konter geht Ezio sogleich ohne Stocken in einen Angriff über, wenn Sie die entsprechende Taste drücken.

Hilfestellung

Sollten Sie jedoch in die Situation geraten, dass Sie einer Übermacht gegenüberstehen, dann haben Sie später die Möglichkeit, andere Assassinen zu Hilfe zu rufen. Ezio baut im Verlauf der Geschichte eine Gilde in Rom auf, in der er angehende Meuchelmörder um sich schart. Die Jungs stehen Ihnen auf Knopfdruck zur Seite und beseitigen den einen oder anderen Widersacher. Allerdings sind Sie auch für deren Ausbildung zuständig, was eine taktische Komponente bringt:


Da Sie nun in den Kämpfen viel aggressiver vorgehen und zudem zusätzliche Assassinen zu Hilfe rufen können, fällt der Spielverlauf von **Brotherhood** actionreicher und zugleich taktischer aus.


Pferde spielen eine wichtigere Rolle als bisher – Sie dürfen nun auch in Städten umherreiten. Die Steuerung ist aber noch hakelig.



Angespielt: Der Mehrspieler-Modus

Ubisoft lud uns nach Annecy ein, dort, wo die Entwickler des Mehrspieler-Parts von **Assassin's Creed: Brotherhood** ihren Sitz haben. Bevor wir allerdings loslegen und selbst spielen durften, verriet uns Stéphane Baudet, Kreativdirektor des Studios, einige Neuigkeiten zum Multiplayer-Modus. Bisher wussten wir nur vom Wanted-Modus. Von solchen Jeder-gegen-jeden-Modi soll es noch andere geben, von 1-gegen-1-Varianten bis hin zu Partien, in denen sechs bis acht Spieler gegeneinander antreten. Daneben versprechen die Entwickler Team-Modi. Darin müssen zwei Mannschaften mit je drei bis vier Spielern Aufgaben innerhalb der Areale erfüllen. Zu guter Letzt gibt es dann noch kooperative Spielarten, die entweder zwei gegen zwei, drei gegen drei oder vier gegen vier gespielt werden können. Diese sollen mit dem Einzelspieler-Part vergleichbar sein. Egal für welchen Spielmodus Sie sich entscheiden, über die Matches verdienen Sie Erfahrungspunkte, mit denen Sie Ihr Profil verbessern können. Insgesamt 24 Fähigkeiten stehen zur Verfügung, die Sie jeweils ausbauen dürfen. Damit Sie dann noch etwa gleich starke Gegner finden, arbeiten die Entwickler an einem Matchmaking-System und binden sogar Twitter und Facebook ein. Zusätzliche Levels und Charaktere sind ebenfalls in Planung, erscheinen aber erst nach der Veröffentlichung des Spiels – wohl als kostenpflichtiger DLC.

An die Gamepads, fertig, los!

Nach den Ausführungen von Stéphane Baudet dürfen wir endlich selbst spielen – dafür sind wir immerhin angereist. Der Wanted-Modus steht mal wieder auf dem Programm. Darin bekommen Sie einen Mitspieler als Attentatsopfer zugewiesen, während ein anderer Sie jagt (oder mehrere, falls Sie in der Rangliste des Matches weit oben stehen). Nach dem Ladebildschirm steht unser Charakter auf einer neuen Karte namens Castle Gondolfo. Hier gehen die Entwickler neue Wege, denn anders als die bekannte Karte in einem kleinen Stadtgebiet handelt es sich hier um ein Indoor-Gebiet, es gibt nur einen kleinen Innenhof. Das ist gleichzeitig auch der erste Kritikpunkt. Denn das, was die **Assassin's Creed**-Reihe auszeichnet, nämlich ausgedehnte Free-Running-Passagen über die Dächer, fällt hier weg.

Schnelle Eingewöhnung

Der Spielverlauf selbst geht für Kenner der Spiele leicht von der Hand. Der Schlüssel zum Erfolg ist wie im Einzelspieler-Modus, dass Sie unentdeckt bleiben. Dafür tauchen Sie in der Menschenmenge unter oder nutzen die Spezialfähigkeiten, etwa Verkleidungen oder Ähnliches. Bei den Fähigkeiten gibt es offensive (zum Beispiel die versteckte Handfeuerwaffe), aber auch defensive (wie die Rauchbombe), mit denen Sie Verfolger loswerden. Ihren Killer zu erkennen, ist ziemlich schwierig. Da auf den Karten keine NPCs wie im Singleplayer-Modus herumlaufen, sondern nur Charaktere, die wie die wählbaren Avatare aussehen, bemerken Sie Angreifer teilweise erst, wenn es zu spät ist. Und da Sie sich so gut wie nicht wehren können, sind das Momente, in denen Sie am liebsten in die Tischkante beißen würden. Hier müssen die Entwickler noch ein wenig am Balancing arbeiten. Abgesehen davon machen die Mehrspieler-Partien eine Menge Spaß, sind actionreich und schnell. Suchtpotenzial ist also vorhanden.



Auf den Karten des Mehrspielermodus sehen die NPCs genauso aus wie die Spielercharaktere, sodass Ihr Opfer teils schwer auszumachen ist.



Typische Szene im Wanted-Modus: Während die Konkubine ihr Opfer um die Ecke bringt, nähert sich von hinten bereits ihr Killer.



CHARAKTERSTUDIE
Zwar umfasst der Mehrspieler-Modus am Ende etliche unterschiedliche Charaktere, jedoch unterscheiden sich diese nur optisch.



Wenn Sie Ihren Mörder erspäht haben, bleibt Ihnen nur noch die Flucht, da Sie sich nicht verteidigen dürfen.



Neben etlichen Außenarealen bietet der Multiplayer-Modus auch Innenlevels, die allerdings gewöhnungsbedürftig sind.


Fieser Start: Zu Beginn tötet Cesare Borgia Ezios Onkel und legt die Familienvilla in Schutt und Asche – Anlass für Ezio, sein tödliches Handwerk wieder aufzunehmen.


Cesare Borgia ist ein schleimiger, machtbesessener Typ, der Ezio anfangs zu unterschätzen scheint und sich seiner Sache zu sicher fühlt.

Damit Ihre Assassinen bessere Waffen und Rüstung bekommen, schicken Sie die Kerle auf Missionen in ganz Europa, für die jeder einzelne Erfahrungspunkte bekommt. Diese investieren Sie dann wiederum in neue Fähigkeiten. Der Erfolg der Jobs hängt davon ab, wie erfahren ein Assassine ist, sodass Sie durchaus auch mal mehrere Jungs losschicken müssen, wenn Sie keinen im Einsatz verlieren wollen. Die Missionen dauern jeweils eine vorgegebene Zeit, in der Sie diejenigen, die Sie weggeschickt haben, in Rom nicht mehr zu Hilfe rufen können. Außerdem dürfen Sie Ihre Assassinen nicht beliebig oft anfordern. Sobald die Typen Ihnen unter die Arme gegriffen haben, läuft erst ein Timer ab, bevor Sie sie erneut einsetzen können. Die Befürchtung, dass die zusätzlichen Assassinen das Balancing gefährden und das Spiel zu einfach machen könnten, war also unbegründet.

Aufbauhelfer

Ein weiterer wichtiger Faktor in **Brotherhood** ist der Einfluss Ezios auf Rom. Zu Beginn leidet die Bevölkerung unter der Unterdrückung durch die Borgias. Sie haben deshalb die Aufgabe, deren Einfluss zu mindern und die Stadt wieder aufzubauen. Dazu zerstören Sie nach und nach Wachtürme der Borgias, die jeweils einen Distrikt Roms kontrollieren. Dadurch schalten Sie auf der einen Seite weitere Plätze in Ihrer Assassinen-Gilde frei, eröffnen sich aber auf der anderen Seite auch die Möglichkeit, geschlossene Geschäfte im jeweiligen Gebiet wiederzueröffnen, zum Beispiel Schmieden, Ställe oder Ähnliches. Hier greift ein ähnliches System wie in der Villa im Vorgänger, denn darüber verdienen Sie sich den nötigen Schotter, um Ezio neues Equipment zu besorgen. Zudem stehen in Rom auch Sehenswürdigkeiten wie das Kolosseum zum Verkauf, wodurch Sie die Bevölkerung auf Ihre Seite holen. Ob hier allerdings das Balancing besser funktioniert als in **Assassin's Creed 2**, das können wir noch nicht sagen.

Jäger des verlorenen Schatzes

Ebenfalls wieder mit von der Partie sind die versteckten Grabmäler. In **Assassin's Creed 2** fanden Sie Siegel, mit denen Sie am Ende an die Rüstung Altairs gelangten. In **Brotherhood** durchstöbern Sie sogenannte Romulus-Gräber (Sie wissen schon, einer der Gründer Roms, laut römischer Mythologie). Was Sie schließlich mit den Schlüsseln anfangen, die Sie in den Grabmälern finden, wissen wir nicht. Jedoch erweisen sich die Gruften beim Anspielen als deutlich abwechslungsreicher als im Vorgänger. Sie sind jetzt verzweigter, sodass man den Weg nicht blind findet. Die Rätseleinlagen (hauptsächlich **Tomb Raider**-ähnliche „Wie komme ich von A nach B"-Rätsel) fallen kniffliger aus und es wird diesmal auch gekämpft, da ein Kult zu Ehren von Romulus Sie aufhalten möchte. Dies ist für das gesamte Spiel bezeichnend: **Brotherhood** wird abwechslungsreicher dank der vielen Neuerungen, die allesamt sinnvoll und gut umgesetzt sind. Ezios zweites Abenteuer könnte der beste Teil der Reihe werden.

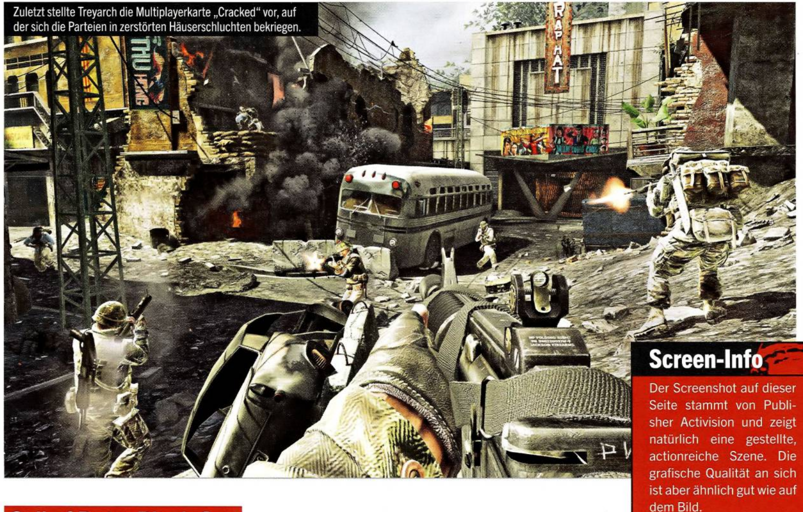

Indem Sie die Wachtürme der Borgias zerstören, holen Sie die Bevölkerung Roms auf Ihre Seite und eröffnen sich gleichzeitig die Möglichkeit, Geschäfte in der Stadt aufzubauen. Die Türme strotzen jedoch vor Wachen.

Sebastian meint

„Kein Zweifel mehr: ein würdiges Assassin's Creed."

Ich war mir lange nicht sicher, ob die Änderungen, etwa die Assassinen-Gilde, der Reihe wirklich guttun. Doch nun, da ich knapp vier Stunden spielen durfte, bin ich mir sicher: **Brotherhood** ist mindestens so gut wie seine Vorgänger, wenn nicht sogar besser. Ezios neues Abenteuer hat für mich das Zeug zum besten Teil der Reihe. Freuen Sie sich drauf!

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10



Zuletzt stellte Treyarch die Multiplayerkarte „Cracked" vor, auf der sich die Parteien in zerstörten Häuserschluchten bekriegen.

Screen-Info

Der Screenshot auf dieser Seite stammt von Publisher Activision und zeigt natürlich eine gestellte, actionreiche Szene. Die grafische Qualität an sich ist aber ähnlich gut wie auf dem Bild.

Call of Duty: Black Ops

Ziel gerade!

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Treyarch | Hersteller: Activision | Termin: 09.11.2010

Text: Christian Schlütter

Ein letzter Kontrollbesuch vor dem Test – was geht ab bei **Call of Duty 7**?

In der letzten Ausgabe konnten wir die Info-Bombe zum Mehrspieler-Modus von **Call of Duty: Black Ops** platzen lassen. Und nächsten Monat haben wir wieder einen Kracher für Sie: PC ACTION wird das erste deutsche Magazin sein, in dem Sie einen Test zum siebten **CoD**-Teil lesen. Doch bevor es so weit ist, hier eine kleine Wasserstandsmeldung.

Jeder gegen jeden

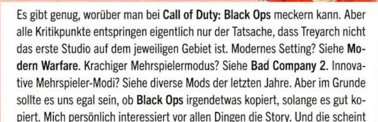
Zuletzt sahen wir neues Gameplay-Material der Mehrspieler-Karten „Cracked" und „Summit". Und obwohl die Partien natürlich reichlich gestellt waren, bestätigten die Videos den positiven Eindruck, den wir in der letzten Präsentation bekommen hatten. Der Multiplayer-Modus von **Black Ops** wird schnell, spaßig und abwechslungsreich. Mal steuern Sie ein bombenbewehrtes Spielzeugauto in Richtung Gegner, mal plätten Sie den Feind mit einem Tomahawk, mal feuern Sie ferngesteuerte Raketen ab, mal hat jeder Spieler nur eine Kugel im Lauf und Sie müssen sehr genau abwägen, wann Sie schießen. Killstreaks, Upgrades, Ranglisten und dedizierte Server machen aus **Call of Duty: Black Ops** eine runde Multiplayer-Erfahrung.

Wer bin ich eigentlich?

Aber auch zum Singleplayer gab es einige neue Details. So war es bis vor Kurzem noch unklar, ob die Kampagne nur einem Charakter oder mehreren folgt. Die ersten Trailer ließen nämlich vermuten, dass das ganze Spiel in Flashbacks die Geschichte eines einzelnen Elite-Soldaten erzählt. In einem Interview stellte Mark Lamia von Treyarch jetzt klar, dass Sie innerhalb der Kampagne auch andere Charaktere spielen werden. Außerdem soll die Geschichte einige Rätsel aufgeben. Story und Gameplay sind angeblich eng mit der Geheimniskrämerei der Black-Ops-Abteilung verbunden.

Schönes Ableben noch!

Von vielen vermutet, aber mittlerweile sicher: **Call of Duty: Black Ops** wird wie schon **World at War** einen Zombie-Modus haben. Und anders als beim letzten Treyarch-**CoD** kommt die Untoten-Schnetzelei auch nach Deutschland. Die USK hat bereits grünes Licht gegeben für diesen Survival-Modus, in dem Sie und Ihre Freunde sich Runde um Runde in einem Haus gegen einfallende Zombies verteidigen müssen.



Christian meint

„Nicht meckern, sondern (vor)freuen!"

Es gibt genug, worüber man bei **Call of Duty: Black Ops** meckern kann. Aber alle Kritikpunkte entspringen eigentlich nur der Tatsache, dass Treyarch nicht das erste Studio auf dem jeweiligen Gebiet ist. Modernes Setting? Siehe **Modern Warfare**. Krachiger Mehrspielermodus? Siehe **Bad Company 2**. Innovative Mehrspieler-Modi? Siehe diverse Mods der letzten Jahre. Aber im Grunde sollte es uns egal sein, ob **Black Ops** irgendetwas kopiert, solange es gut kopiert. Mich persönlich interessiert vor allen Dingen die Story. Und die scheint schön geheimnisvoll-verworren zu werden. **Black Ops** wird sicher spitze!

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10





Lass rocken, Mann: Fetzige Massenschlachten mit bis zu 30 Panzern pro Match stehen im Mittelpunkt bei **World of Tanks.**

Screen-Info

Der Aufmacher entstammt einem offiziellen Artwork zum Spiel. Die beiden Screenshots haben wir selber in der aktuell laufenden Closed-Beta-Version erstellt.

World of Tanks

Eine echte Kettenperle

Genre: MMO | Entwickler: Wargaming.net | Hersteller: Wargaming.net | Termin: Herbst 2010

Text: Stefan Weiß

Nette Idee: Flotte PVP-Schlachten mit Free-2-Play-Panzern!

Panzer des Zweiten Weltkriegs hat man schon in unzähligen Strategiespielen über die Karte gescheucht. Ganz anders bei **World of Tanks**. Der flotte Mix aus Simulation, Action und Taktik lässt sich am ehesten mit einer Partie **Counter-Strike** oder **Battlefield 1942** beschreiben, nur eben rein auf Panzergefechte fixiert.

Klassenkampf, mal anders!

Als Spieler wählen Sie zwischen verschiedenen Klassen aus leichten, mittleren, schweren Modellen sowie aus Artilleriegeschützen und Panzerjägern aus, wahlweise auf russischer oder deutscher Seite. Jede Klasse nimmt, ähnlich wie in einem **Battlefield**-Match, bestimmte Aufgaben wahr: Aufklärung, Bombardement oder offener Schlagabtausch. Mit jedem Match gewinnen Sie Spielgeld und Erfahrungspunkte, die Sie etwa in Sonderfähigkeiten Ihrer Crew investieren. Darüber hinaus steht ein umfangreicher Forschungsbaum zur Verfügung, um Ihre anfangs schwachen Blechbüchsen aufzurüsten und um neue Panzer freizuschalten. Bis zur „Königsklasse" wie dem deutschen Tiger oder dem russischen ISU-152 bestreiten Sie viele, viele Gefechte, um das nötige Kleingeld ranzuschaffen.

Macht was her!

Unser Eindruck von der Beta-Version ist positiv – das Spielprinzip macht richtig Laune, die Optik ist hübsch und die Steuerung einfach zu lernen!

Stefan meint

„Herrlicher Mix aus Action und Taktik – mehr davon!"

Zwar bietet die Beta-Version bislang nur den Eroberungsspielmodus (15 gegen 15 Spieler), aber der macht schon richtig Spaß. Die geplanten Inhalte wie Clan-Kriege, historische Kampagnen und Szenarios versprechen jede Menge gute Unterhaltung – vorausgesetzt, man findet teamfähige Mitspieler!

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10



Im stillen Kämmerlein: Im Garagenbildschirm verwalten Sie Ihre Besatzungen, reparieren Fahrzeuge, kaufen Ausrüstung und investieren in neue Technologien.



Versteckspiel: Wer natürliche Deckung wie Bäume und Büsche nutzt, sichert sich taktische Vorteile, da man für die Gegenspieler auf der Karte unsichtbar wird.

Screen-Info

Alle Bilder in diesem Artikel wurden uns vom Publisher Bethesda Softworks zur Verfügung gestellt. Sie kommen der grafischen Qualität des Spiels aber sehr nahe.

Hunted: Die Schmiede der Finsternis

Doppelter Jägermeister

Genre: Action | Entwickler: inXile Entertainment | Hersteller: Bethesda Softworks | Termin: 1. Quartal 2011

Text: Maik Bütefür

Auf der Gamescom konnten wir die Koop-Fantasy-Schnetzelei anspielen.



*Ahh! Hilfe! Der tätowierte Typ aus **Prison Break** und eine ergraute Xena wollen meinen Artikel zerstören!*

Das ist nicht Xena, das ist Lucy Lawless! Ach nee, das ist E'lara. Und der Typ ist Caddoc. Die beiden sind die Protagonisten des neuen Fantasy-Actionspiels **Hunted: Die Schmiede der Finsternis**. Vor denen brauchen Sie keine Angst haben!

Na gut. Dann vertraue ich euch mal und lese weiter. Warum gibt es da gleich zwei Helden?

Weil **Hunted** voll auf das Zusammenspiel der beiden unterschiedlichen Charaktere ausgelegt ist. Caddoc vermöbelt Feinde im Nahkampf, E'lara setzt auf Bogen und Zauber. In vielen Situationen müssen Sie die Fähigkeiten der beiden kombinieren.

*Worum geht es in **Hunted: Die Schmiede der Finsternis**?*

Caddoc und E'lara sind zwei Helden erster Güte, die auf dem Weg zur sagenumwobenen Dämonenschmiede allerlei Abenteuer erleben. Entwickler inXile setzt bei diesem Actionspiel klar auf Fantasy und will weg von den ausgelutschten Weltkriegs- oder Science-Fiction-Settings.

Ihr hattet doch letztens noch eine Vorschau zu diesem Spiel. Warum jetzt schon wieder eine?

Weil in der Zwischenzeit die weltgrößte Spielemesse Gamescom in Köln war. Da lud uns Publisher Bethesda Softworks ein, **Hunted: Die Schmiede der Finsternis** einmal selber anzuspielen. Unsere gesammelten Eindrücke finden Sie in diesem Artikel.



Dieser Koloss würde auch in einem modernen Shooter nicht vollkommen deplatziert wirken.

Die Gegner sind in der Überzahl, haben aber gegen das dynamische Duo keine Chance.

Caddoc schnetzelt wild drauflos. E'lara sorgt aus der Ferne für ein sich lichtendes Schlachtfeld.

Caddoc (Mitte) lässt den Gegner wehrlos in der Luft schweben, E'lara (links) verpasst ihm einen tödlichen Pfeil.

Brian Fargo hat schon Recht, wenn er sagt, dass das Action-Genre mit Themen wie Krieg und Science-Fiction gut versorgt sei, Fantasy aber derzeit nicht gerade zu den populärsten Vertretern gehöre. Das soll sich 2011 mit **Hunted: Die Schmiede der Finsternis** ändern. Wer Brian Fargo ist? Da verweisen wir doch einfach mal ganz dreist auf den Extrakasten auf der nächsten Seite, den Fans von Spielen wie **Fallout** oder **The Bard's Tale** natürlich nicht mehr lesen müssen. Die wissen, dass Fargo einige (Action-)Rollenspiele auf den Weg gebracht hat, die das Genre überhaupt erst zu dem gemacht haben, was es ist. Also endlich Nachschub für die Fans? Mitnichten, denn **Hunted** soll vorrangig Action-Fans ansprechen, die sonst mit dem Maschinengewehr in die virtuelle Schlacht ziehen, aber gern mal wieder Fabelwesen schnetzeln möchten.

Gears of Mittelalter

Die Ähnlichkeiten zu einem indizierten Shooter von Epic sind auf den ersten Blick gut erkennbar, was nicht zuletzt an der zugrundeliegenden Technik in Form der Unreal Engine 3 liegt, die sämtliche Umgebungen in düstere Brauntöne hüllt. Einige Gegner würden sogar glatt als Locust durchgehen, doch da enden die Parallelen noch nicht. Es gibt ein Deckungssystem, einen starken Fokus auf kooperatives Spielen und mit der Darstellung von Gewalt ist man bei Entwickler inXile nicht zimperlich. Klingt alles sehr gut, das wollten wir anspielen – was wir auf der diesjährigen Gamescom dann auch taten.

Nah- oder Fernkampf?

Vor dem ersten Schwerthieb steht die Auswahl des Spielcharakters an. Derer gibt es zwei, den Hünen Caddoc und die Amazone E'lara. Während Caddoc seine Stärke im Nahkampf ausspielt und mit seinem Breitschwert gerne auch mal bei spontanen Amputationen behilflich ist, erledigt E'lara die Gegner am liebsten aus der Ferne mit Pfeil und Bogen. Im Optimalfall ergänzen sich die Fähigkeiten der beiden Charaktere und die Widersacher wissen gar nicht, wer und was sie gerade erwischt hat. Natürlich ist keiner der beiden völlig wehrlos, wenn sie ihre Domäne verlassen. Caddoc besitzt eine Armbrust, mit

Auch mit Schwert und Schild kann sich die Amazone eindrucksvoll zur Wehr setzen. Da bleibt kein Knochen auf dem anderen.

der er nicht bloß Zahnstocher verschießt, und E'lara weiß sich auch mit ihrem Schwert durchzusetzen. Beide Hauptdarsteller verfügen zudem über magische Fähigkeiten, die das Kampfgeschehen um eine taktische Note erweitern und den Koop-Gedanken unterstützen. So kann E'lara beispielsweise Gegner aus der Ferne einfrieren, die Caddoc dann mit einem beherzten Schlag in tausend Stücke schlägt. Caddoc seinerseits verfügt unter anderem über einen Spruch, der Widersacher in der Luft schweben lässt und somit zu besonders leichten Zielen für E'laras Pfeile macht. Solche Aktionen machen selbstverständlich mehr Spaß, wenn die beiden Charaktere von unterschiedlichen Spielern gesteuert werden. Dann kann man sich schließlich lauthals beim Kumpel beschweren, wenn der seine Pfeile in die Landschaft anstatt in die Gegner zimmert.

Ein Freund, ein guter Freund

Bei unserer Demo-Session mussten wir mit der KI vorliebnehmen und waren mit deren Leistung nicht gerade zufrieden. Gelegentliche Aussetzer störten den Spielfluss – wir hoffen im fertigen Spiel auf kompetentere Unterstützung, falls wir mal keinen Kumpel zur Hand haben. Der wird aber in jedem Fall die bessere Wahl bleiben, auch wenn vor dem Spiel erst einmal die Diskussion ansteht, wer welchen Spielcharakter steuert. **Hunted** ist eben kein Rollenspiel, es gibt keinen Charakter-Editor und auch keine größere Auswahl an Charakteren. Die Vorteile dieser Einschränkung sind eine zielgerichtete Levelstruktur und eine spannende Story rund um Caddoc und E'lara. Dennoch soll der Forscherdrang bedient werden. Die Entwickler versprechen jede Menge Dungeons mit versteckten Schätzen und Waffen, Horden von Gegnern und viele verwinkelte Gänge.

Hirnschmalz

Monster verkloppen schön und gut, aber die grauen Zellen sollen natürlich auch nicht das Gefühl bekommen, völlig ungenutzt zu bleiben. Zahlreiche kleinere und größere Rätsel sollen niemanden überfordern, aber das Zusammenspiel der beiden Charaktere fördern und für Abwechslung sorgen. Die uns gezeigte Aufgabe erreichte nicht unbedingt den Rang eines Rätsels und beschränkte sich letztendlich auf das Zusammensuchen der Fragmente eines sprechenden Totenschädels, aber das fertige Spiel soll auch einige komplexere Aufgabenstellungen bereithalten. Kein Rätsel, aber mit bloßer Gewalt auch nicht zu lösen, sind die Auseinandersetzungen mit Boss-Gegnern, die nicht nur durch ihre

Die Entwickler

Die Macher von Hunted haben eine Menge Erfahrung und können auf einige echte Klassiker zurückblicken.


Brian Fargo



Brian Fargo darf schon ein wenig stolz auf sich sein. Der Boss von inXile Entertainment, des Entwicklers von **Hunted**, hat in seiner Vergangenheit eine Menge erreicht. Anfang der 80er gründete er die Firma Interplay, die uns in der Folgezeit Spiele wie **Fallout**, **Descent**, **MDK**, **Baldur's Gate** und **The Bard's Tale** brachte. Der Börsengang des Unternehmens im Jahre 1996 spülte Geld in die Kassen, Fargo verlor allerdings im Gegenzug viel Kontrolle über die Geschicke des Unternehmens. 2002 verließ Fargo Interplay, gründete inXile Entertainment und scharte viele bekannte Gesichter aus Interplay-Zeiten um sich. Gemeinsam schuf man eine Neufassung von **The Bard's Tale** für PlayStation 2, Xbox und PC und machte sich in den letzten Jahren auch im iPhone- und Flash-Bereich einen Namen. Dass **Hunted: The Demon's Forge** (so der Originaltitel) für Fargo eine Herzensangelegenheit ist, erkennen Experten bereits am Namen. Fargos allererstes selbst entwickeltes und vermarktetes Spiel hieß **The Demon's Forge**.


Aus kürzester Distanz wird der Pfeil von E'lara wohl verheerenden Schaden am Widersacher anrichten.

Größe beeindrucken, sondern sich auch von regulären Pfeilen und Schwerthieben ziemlich unbeeindruckt zeigen. Ohne Zusammenspiel der beiden Spieler läuft nichts und spätestens hier kommt man ohne die sogenannten Battle-Charges nicht mehr aus. Durch Magie kann ein Spieler den Charakter eines anderen kurzzeitig stärken und so selbst die dicksten Brocken aus dem Weg räumen. Das geht auch in regulären Kämpfen, sollte aber überlegt eingesetzt werden, denn magische Kraft wächst ja nicht auf Bäumen. Dasselbe gilt für Zaubersprüche, die gegen Kristalle erworben werden, welche man in den Levels findet.

Ordnung ist das halbe Leben

Auch die Ausrüstung will pfleglich behandelt werden und wer viel blockt, sieht seinen Schild irgendwann in zwei Teilen auf dem Boden liegen. Da heißt es die Augen offen halten für neue Ausrüstungsgegenstände, die zum Teil an den entlegensten Orten versteckt sind. Die glücklichen Finder sollen sich ja schließlich auch mächtig drüber freuen. Im absoluten Notfall greift man einfach zu einem auf dem Schlachtfeld herumliegenden Schild, muss dann aber mit minderwertiger Qualität zurechtkommen. Das war's dann auch schon mit dem Rollenspiel-Ansatz, ein richtiges Inventar oder ein Beutesystem soll es nicht geben – der Fokus liegt klar auf der Action.

Maik meint

„Dieses Actionspiel könnte gut unterhalten!"

Brian Fargo ist ein guter Mann und ich hätte wirklich mal wieder Bock auf unterhaltsame Fantasy-Action. Ob **Hunted** dieses Verlangen stillen wird, ist noch nicht so leicht zu beantworten. Die Optik ist nett, das Gameplay unspektakulär, aber solide, das Charakterdesign nicht ganz mein Ding. Dummerweise zeigte die uns präsentierte Version in erster Linie die grobe Richtung, in die die Entwicklung geht, und noch zu wenig von den versprochenen Rätseln, Boss-Kämpfen und Koop-Aktionen. Wenn die Entwickler ihre Versprechen halten, könnte **Hunted** dennoch zu einem klasse Spiel werden – vorausgesetzt, Sie haben einen Kumpel an der Hand, denn alleine dürfte vom Spaß eine gute Ecke verloren gehen.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10


Caddoc hilft seiner Partnerin mit unterstützender Magie, was diese spontan zu einem wirbelnden Derwisch macht.


Typisch! Da lässt E'lara ihren Gefährten mal für einen Moment aus den Augen, schon wird er von einem gigantischen Spinnenwesen traktiert.

Screen-Info

Die Bilder hat uns Hersteller THQ zur Verfügung gestellt, sie entsprechen aber der grafischen Qualität des Spiels – so weit wir das beurteilen können, wir haben nämlich nur die Konsolenfassung gesehen.

Das beschauliche Örtchen Cul-de-Sac wurde vom Krieg und den einfallenden Koreanern ziemlich überrascht.

Homefront (Mehrspieler)

Die Nordkoreaner kommen!

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Kaos Studios | Hersteller: THQ | Termin: 1. Quartal 2011

Text: Jürgen Krauß

Homefront bringt den Krieg bis vor die Haustür. Zwar nicht vor unsere, aber egal …

Videospieler kennen das wahrscheinlich: <Name eines Schurkenstaats hier einfügen> gibt sich dem Größenwahn eines diktatorischen Führers hin und greift nach der Weltherrschaft. <Name einer nordamerikanischen Supermacht mit drei Buchstaben hier einfügen> entsendet Truppen und „missioniert" den Schurkenstaat auf dessen eigenem Grund und Boden – irgendwo am zumeist äußerst sandigen Arsch der Welt. Je nachdem, um was für ein Videospiel es sich dabei handelt, sind Sie darin Teil einer kleinen Armee, Helikopterpilot, Anführer einer Spezialeinheit, Einzelkämpfer oder was auch immer. Klingt bekannt? Sicher. Vielleicht sogar ein wenig abgedroschen? Auch das. Das Schöne und Erfrischende an **Homefront**: Der Schurkenstaat, nennen wir ihn einfach mal Nordkorea, scheint das mit der Weltmacht dieses Mal wirklich zu packen und zwingt die nordamerikanische Supermacht, nennen wir sie einfach mal USA, in die Knie – und trägt den Kampf so auf abendländischem Boden aus. Auf amerikanischem Boden. Auf Heimatboden. Daher auch der Name **Homefront**. Dass es weder Ihr noch unser Heimatboden ist, spielt dabei keine große Rolle, wir sind alle mittlerweile von Kino und TV derart gehirngewaschen, dass wir die Szenerie bewusst oder unbewusst sofort als „Huhuhu, das sieht ja aus wie bei uns vor der Türe!" einstufen. Und dieses beklemmende Gefühl ist Teil des Konzepts – zumindest in der Einzelspielerkampagne, wo Sie als amerikanischer Rebell (das Militär ist nämlich längst zerschlagen) den letzten Widerstand gegen eine totale Unterwerfung der Vereinigten Staaten durch Nordkorea darstellen. Sie steigen im Jahr 2027

Homefront greift auf im Genre etablierte Zutaten zurück!

Dreister Klau oder sinnvolles Borgen? Der Mehrspielerteil von Homefront nutzt viele bekannte Konzepte. Diese Titel könnten Pate gestanden haben.



Enemy Territory: Quake Wars
Nicht nur, dass die Spieler dank Kamerafahrt beim Spawnen gefühlt vom Himmel fallen, auch das Zurücksetzen des Spielfortschritts bei Rundenende erinnert an **Quake Wars**.



Counter-Strike
Beim Spielen Kohle verdienen und in coole Gadgets investieren? Hat hier gerade jemand **Counter-Strike** (Source) gesagt?



Obwohl es der Story nach ein unausgeglichener Kampf sein müsste, setzen die Entwickler auf Balance.


Gagdets wie Nachtsichtgeräte oder Drohnen spielen bei **Homefront** eine große Rolle – nicht nur im Mehrspielerteil.


Die Invasoren-Armee sorgt angesichts des beklemmend plausiblen Szenarios für Grusel und Terror.

in das Geschehen ein, das – auch das ist tatsächlich erfrischend – komplett ohne den billigen und mittlerweile wirklich abgenutzten USA-Patriotismus eines **Medal of Honor**, **Modern Warfare**, **Band of Brothers** oder <beliebiges amerikanisches Medien-Produkt mit Kriegsthema hier einfügen> auskommt. Für einen Mehrspielerteil aber ist dieses Szenario reichlich unpraktisch, weil unfair: Die Rebellen kämpfen mit rückständiger Technik und Guerilla-Taktiken gegen eine topmodern ausgerüstete Supermacht. Die ebenso schicke wie naheliegende Lösung dieses Problems: Multiplayerfreunde spielen die Ereignisse zwei Jahre vor der Einzelspielerkampagne nach, also 2025, in einer Zeit, als Nordkorea gerade in Amerika anlandet. Da wissen Sie zwar schon, wie die Geschichte zwei Jahre später ausgeht, aber wer weiß, vielleicht können Sie sie ja auch verändern?

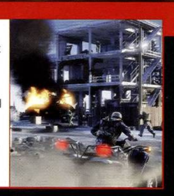
Dahoam is dahoam!

Heimatfront. Unser Stichwort. Und auch wenn man da in (Süd-) Deutschland gern an ekelhaft grüne Wiesen, zum Erbrechen glückliche Kühe und unsympathisch zufriedene Bauern, Almhirten und Mägde denken mag, die es zu verteidigen gilt, so handelt sich es doch, wie bereits erwähnt, nicht um unsere Heimat – aber das sollte dem geneigten Mehrspieler-Shooter-Anhänger nun wirklich egal sein. So oder so, wir schwärmten aus, diese Heimatfront einmal genauer unter die Lupe zu nehmen, und zwar in London. Da ist die beschriebene Heimat zwar auch nicht beheimatet, aber auch das sollte dem geneigten Mehrsp… ach, vergessen Sie's, wir versuchen es mal anders zu erklären: Publisher THQ lud uns nach London ein, um dort im 31. Stockwerk des Paramount-Gebäudes vier Partien **Homefront** gegen andere, ebenso extra angereiste Journalisten zu spielen. Zu sehen gab es eine als „Pre-Alpha" betitelte Version des Spiels (was ungefähr so viel bedeutet wie „ein Wunder, dass überhaupt etwas passiert, wenn man das Spiel startet") auf einer Xbox 360 (was ungefähr so viel bedeutet wie „ein Wunder, dass die Konsole nicht sofort nach Spielstart in Flammen aufgeht"). Bevor die Spiele aber begannen, lauschten wir einer kurzen Einführung in Setting, Story und den Mehrspielerteil, bei der wir vor allem das übliche PR-Blabla zu hören bekamen: „Eine epische Anzahl an Spielern", „dedizierte Server" und „ein sich entwickelndes Schlachtfeld" war da zu hören – aber nichts, was uns wirklich aus den Socken gehauen hätte. Trotzdem juckte es uns schon in den Fingern und wir konnten es kaum erwarten, endlich einen Controller in die Hand zu bekommen …

Kontrollwahn

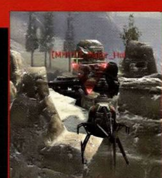
Erste Partie, der Spielmodus nennt sich „Ground Control", der Schauplatz „Cul-de-sac" – ein kleines, amerikanisches Städtchen im Bundesstaat Idaho, dessen Name übersetzt so viel bedeutet wie „Sackgasse". Irgendwie passend, auch wenn sich jetzt noch herausstellen muss, für wen es zur Sackgasse wird. Der Ort selbst: wie aus einer Filmkulisse. Hier hätte man durchaus Streifen wie **E.T.** oder **American**

Bad Company 2
Ground Control ist zwar nicht gleich Rush, aber die grobe Richtung stimmt: Ist ein Ziel eingenommen, bewegt sich die Schlacht weiter – bei **Homefront** auch mal zurück.



Modern Warfare 2
Das Spielerlevel-, Erfahrungs- und Freischaltsystem erinnert – ebenso wie die Optik – stark an aktuelle Mehrspieler-Shooter, allen voran natürlich **Modern Warfare 2**.





Frontlines: Fuel of War
Klar, dass **Homefront** seine Wurzeln nicht leugnen kann (und will): Die schicken Fernlenk-Drohnen kennen wir aus dem logischen Vorgänger.

Panzer und andere Fahrzeuge stehen nicht einfach herum – sie müssen vom Spieler verdient und gekauft werden.

Beauty drehen können – zumindest bevor die Nordkoreaner aufkreuzten. Jetzt liegen die weiß getünchten Häuser teilweise in Trümmern, brennende Autowracks blockieren die Straßen und von den einst sehr gepflegten Vorgärten ist kaum mehr übrig als eine matschig braune Fläche mit den Fußabdrücken schwerer Kampfstiefel. Alles ist sehr beengt, es gibt nur wenige Fußwege zwischen den Schutthaufen, für Fahrzeuge ist hier kaum Platz – deshalb spielen wir auch nur acht gegen acht, ohne Fahr- oder Flugzeugunterstützung, sofern wir Drohnen nicht zu den Fahrzeugen zählen. Denn die gibt es, doch dazu müssen wir etwas ausholen: Ähnlich wie bei **Counter-Strike** verdienen Sie virtuelles Geld, sogenannte Battlepoints, durchs Ausschalten von Gegnern, aber auch durch andere mannschaftsdienliche Aktionen. Diese virtuellen Kohlen investieren Sie dann je nach Spielerklasse zum Beispiel in Aufklärungs- oder Angriffsdrohnen, Munition, RPGs und andere nützliche Dinge. Zudem gibt es – auch das kennen wir längst aus anderen aktuellen Shootern – ein Erfahrungspunktesystem mit Spielerlevels, durch das neue und kaufbare Dinge freigeschaltet werden. Wichtig hierbei: Nicht investiertes Geld geht am Ende einer Runde flöten, alle Spieler starten die nächste Partie wieder mit dem gleichen Anfangskapital.

Das erinnert mich an was …

Die Spielart Ground Control ist an sich zwar neu, basiert aber auf Elementen, die wir zuletzt in **Bad Company 2** und **Modern Warfare 2** in Form von „Rush" und „Domination" gesehen haben: Nach Spielstart warten drei Eroberungspunkte darauf, von den Mannschaften umkämpft und eingenommen zu werden. Das Team, das die meisten davon in Besitz genommen hat, erntet Punkte. Ist das Punktekonto voll, verschiebt sich die Schlacht in Richtung des Gegners und es gilt, drei neue Eroberungspunkte einzunehmen. Wenn dieselbe Mannschaft noch einmal gewinnt, ist der Kampf vorbei, können die Gegner den Zwischensieg erringen, kehrt die Schlacht wieder zu den ursprünglichen drei Eroberungspunkten zurück. Unsere ersten beiden Partien spielen sich zäh: Zu viele Mitspieler sind damit beschäftigt, mit Flugdrohnen umherzukurven, statt aktiv in den Kampf zu ziehen. Wir werden zwar Erster in unserem Team, verlieren aber die Matches mit deutlichem Abstand.

Immer weiter

Schauplatzwechsel. Wir bevölkern die Karte „Farm", die 16 Spielern pro Mannschaft Platz bietet. Das Areal wirkt, wie der Name schon andeutet, äußerst ländlich: Es gibt Farmgebäude, Feldwege, grasbewachsene Hügel und sogar eine kleine, aus


Im Zentrum der Karte „Farm" steht eine hölzerne Kirche, deren Turm sich hervorragend als Schafschützenposition eignet.


Auch wenn es das Bewegungsarsenal der Spielfiguren offensichtlich vorsieht: Schleichen werden Sie im Gefecht wahrscheinlich nur sehr selten.



Klasse Sache, das mit den Klassen!

... oder: warum es zwar Klassen gibt, die aber keinesfalls klassisch sind.

Zwar würden wir **Homefront** nicht als klassenbasierten Mehrspielershooter beschreiben, allerdings gibt es verschiedene Klassen, Spielerrollen oder Ausrüstungspakete – je nachdem, wie Sie es nennen wollen. So oder so: Es fehlen „klassische" Kategorien wie „Techniker" oder „Sanitäter". Community Manager Greiner erklärt das so: „Das Spiel basiert auf rasanter Action in einer weitläufigen Umwelt. Du musst nie lange warten, um zur Action zurückzukommen, und unser Spawn-in-Fahrzeug-System verleitet dich quasi dazu, den Spawn-Screen besuchen zu wollen. Anpassbare Klassen waren Teil der Planung und wir werden darüber noch mehr verraten." Anders gesagt: Derartige Rollen braucht **Homefront** nicht, aber es wird anpassbare Klassen geben. Die bisher eingebauten Spielerklassen, die sich in erster Linie in der Bewaffnung, in zweiter in Sachen Gadgets und in dritter optisch unterscheiden: Assault (Soldat), Tri-Burst Assault (Soldat mit Salven-Sturmgewehr), Heavy (schwer bewaffnet), SMG (leicht bewaffnet), Sniper (Scharfschütze) und Stealth (Tarnoptionen).



Holz gebaute Kirche, die einen Eroberungspunkt beherbergt und sich schnell zum Zentrum des Gefechts mausert. Schon nach wenigen Minuten kurven Jeeps und Panzer über das Schlachtfeld – Sie können verdiente Battlepoints vor dem Spawnen auch in Vehikel investieren und damit direkt im Gefecht aufkreuzen. Das stärkt die persönliche Bindung zwischen Fahrer und Fahrzeug und führt vermutlich zu weniger egoistischen Aktionen als in vergleichbaren Mehrspieler-Shootern. Alternativ starten Sie in Ihrer Basis oder dem Gefährt eines Kollegen, so vorhanden. Wir sparen unsere Punkte vorerst, denn wir haben in der Fahrzeugliste einen AH-64-Apache-Kampfhubschrauber entdeckt, mit dem wir nur wenig später Tod und Verderben über die Nordkoreaner bringen. Das Teil ist klasse, auch wenn sich jeder Horst für wenig Geld Raketenwerfer kaufen und somit zur Bedrohung für unser schickes Fluggerät werden kann – zum Glück haben das noch nicht allzu viele unserer Gegenspieler bemerkt. Einigen wenigen hitzesuchenden Geschossen können wir mithilfe der eingebauten Ablenkvorrichtung ausweichen – da die aber extrem lange braucht, um ein zweites Mal einsatzfähig zu sein, „überredet" man uns doch irgendwann zur Zwangs-Bruchlandung. Mechaniker, die unterwegs das Fahrzeug wieder instandsetzen könnten, gibt es genauso wenig wie eine Sanitäterklasse.

Der Technik-Check

Technisch ist derzeit zwar kaum etwas endgültig zu beurteilen, zwei eindeutige Trends zeichnen sich aber bereits jetzt ab: Das Teil sieht aus wie aktuelle Mehrspielershooter und es scheppert und kracht so richtig – wenn auch ohne viel Zerstörungssimulation. Ersteres ist durchaus kritisch zu verstehen, ein wenig mehr optische Eigenständigkeit stünde dem Titel ganz gut zu Gesicht. Das Zweitgenannte hingegen erfreut unser Action-Herz: Granaten lassen unter heftigem Wummern den Bildschirm erzittern, Explosionen wirbeln viel Dreck und Rauch auf und überhaupt klingt es in dem Raum, in dem wir mit 31 anderen Journalisten um die Wette schießen, dank fehlender Kopfhörer wie in einem echten Kriegsgebiet – zumindest stellen wir uns das so vor. Allerdings ruckelte und zuckelte die gezeigte Version teilweise so sehr, dass Dinge wie verzögertes Treffer-Feedback, Lags und Animationsfehler es uns sehr schwer machten, das Spielgefühl ernsthaft einzuschätzen. Da dürfte sich aber bis nächstes Jahr noch einiges ändern – vor allem an der (noch nicht präsentierten) PC-Fassung, für die mit Digital Extremes (**Bioshock 2**-Mehrspieler) extra ein eigenes Team engagiert wurde. Auf jeden Fall im Auge behalten!



Wo man auf einem Mehrspieler-Server hinsieht: Es kracht und scheppert. Und explodiert. Und knallt. Und pfeift. Und schepp... ach, das hatten wir ja schon.

Jürgen meint

„Sie liebt mich, sie liebt mich nicht, sie ..."

Ach, wie gerne würde ich den sympatischen Jungs das beste Spiel aller Zeiten attestieren, aber ich bin nach der Präsentation leicht ernüchtert. Die Atmosphäre ist mit der Mischung aus **S.T.A.L.K.E.R.** und **American Beauty** zwar fast perfekt gelungen, aber technisch war das Spiel einfach noch nicht vorzeigereif. Zu viele Lags und Ruckler, zu schlechtes Waffen-Feedback – aber immerhin weiß ich jetzt, wo die Mehrspieler-Reise hingehen soll. Zumindest das kann ich lobend erwähnen: Trotz vieler bekannter Spielelemente schaffen die Jungs von Kaos Eigenständigkeit. Wenn sie die jetzt noch optisch etwas stärker unterstreichen, dann ist's in jedem Fall einen zweiten und dritten Blick wert.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10



PCA spricht mit Jeremy Greiner

Jeremy Greiner ist Community Manager bei den Kaos Studios und von sich selbst mindestens genauso überzeugt wie vom Spiel.

PC ACTION: Also, worum geht es bei Homefront? Und wie ist die Bemerkung „eine spielverändernde Innovation im Multiplayer-Bereich, wird einen neuen Maßstab in der Online-Kriegsführung setzen" auf eurer Facebook-Seite zu verstehen?

JEREMY GREINER: Wir wissen alle, wie gesättigt das Shooter-Genre ist, vollgepackt mit Top-Marken. Also geben wir alles, um nur qualitativ hochwertige Triple-A-Erfahrungen zu liefern. Und bis jetzt hat auch noch niemand wirklich große Fahrzeugschlachten umgesetzt; deshalb stellen wir auch dedizierte Server für alle Plattformen bereit, die bis zu 32 Spieler unterstützen. Der „Ground Control"-Spielmodus, den ihr heute gesehen habt, geht da sogar noch weiter, weil sich kein Spiel wie das andere spielt. 32 Spieler auf einem dedizierten Server, zunehmende Intensität, das Im-Fahrzeug-Spawn-System und Battlepoints – deshalb sind wir sicher, dass dieser Titel neue Maßstäbe setzen wird. [...] Wir haben noch mehr wichtige Innovationen, die wir im Laufe des Jahres enthüllen werden.



Die Konzeptzeichnung gehört zur Karte „Cul-de-Sac" und spiegelt schön die finstere Stimmung wider – die Action einer Mehrspielerpartie fehlt jedoch.

PC ACTION: Wie viel Frontlines steckt in Homefront?

JEREMY GREINER: Das Team hat definitiv aus der **Frontlines**-Erfahrung gelernt, dennoch ist nichts eine direkte Portierung aus dem Titel. Wenn überhaupt, kann **Homefront** als „Geistiger Nachfolger" angesehen werden. Kaos ist sich dessen bewusst, was in **Frontlines** gut funktioniert hat und was nicht. Dieses Wissen wurde bei der Konzeption des **Homefront**-Mehrspieler-Modus eingesetzt. Was das genau ist? Core-Design-Ziele, basierend auf rasanter Action in weitläufigen MP-Szenarien. Anstatt so viel wie möglich hineinzustopfen, konzentrierte sich Kaos auf elementare Ziele, um die bestmögliche Mehrspieler-Erfahrung zu schaffen, die natürlich entsteht, wenn Battlepoints und Ground Control ins Spiel kommen.

PC ACTION: Ihr habt das „Rebellen gegen Armee ist unfair"-Problem gelöst, indem ihr den Multiplayer-Teil zwei Jahre früher spielen lasst als die Kampagne – aber die beteiligten Parteien sind selbst da nicht gleich stark. Beeinflusst das das Gameplay?

JEREMY GREINER: Der Multiplayer-Modus konzentriert sich auf die Kämpfe zwischen der einfallenden KPA-Armee und den Überbleibseln des US-Militärs. In der Mehrspieler-Welt muss Balance die höchste Priorität haben, deshalb hat jedes Team die gleichen Optionen.

PC ACTION: Gibt es Unterschiede zwischen der PC-Fassung und den Konsolenversionen?

JEREMY GREINER: Es wird definitiv ein paar Unterschiede zwischen den beiden Versionen

> „Der beste Moment in der Entwicklung: als sie mich anheuerten! ;-)"

geben, vor allem beim Multiplayer-Modus. Auf einer Konsole ist man durch die Hardware und den Speicherplatz auf der Disc begrenzt, während PCs da flexibler sind. Der ausführende Produzent Frank DeLise hat sich vorgenommen, den PC-Fans so viel zu bieten, wie er aus dem Team bei Digital Extremes rausquetschen kann. Ein großer Unterschied ist, dass PC-Spieler die Möglichkeit haben, ihre eigenen Server zu nutzen. Diese Möglichkeit verschwindet aus der PC-Landschaft, doch wir denken, dass es wichtig ist, dem Core-PC-Gamer die Möglichkeit zu geben. Es könnte auch ein paar zusätzliche Funktionen für die Maus und die Tastatur geben, über die wir später noch sprechen werden.

PC ACTION: Welchen Vorteil bietet die Arbeit von zwei Teams am Multiplayer-Modus von Homefront? Ist das nicht recht kompliziert?
JEREMY GREINER: Es ist vielen PC-Gamern ein Dorn im Auge, dass Spiele oft nur noch eine schnelle Umsetzung der Konsolenversion sind – und das ist verständlich. [...] Bei uns ist da ein ständiger Austausch von Wissen, was durchaus herausfordernd sein kann, doch daraus resultiert eine großartige Multiplayer-Erfahrung. Wäre es einfacher gewesen, es anders zu machen? Ja. Doch es ist unser Auftrag, ein qualitativ hochwertiges Spiel im Einzel- und Mehrspieler-Modus auf allen Plattformen zu entwickeln.

PC ACTION: Die Kampagne spielt im Jahr 2027, einer Zeit, in der – so wissen wir aus Children of Men – sich kaum noch jemand fortpflanzen können wird. Wie wird das die zukünftige Kriegsführung beeinflussen? Sollten nicht nur noch Roboter auf dem Schlachtfeld sein?
JEREMY GREINER: Nicht mehr fortpflanzungsfähig? Das ist nur die neueste Masche der Geburtenkontrolle!

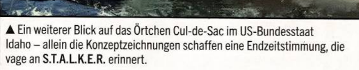
Unbemannte Drohnen spielen eine wichtige Rolle in **Homefront**. Dieses Exemplar dient der Aufklärung.

PC ACTION: Okay, die letzte Frage war nur ein Scherz. Nun ernsthaft: Wie wir alle wissen (und mit „wir alle" meinen wir „Wikipedia"), wird das Jahr 2027 an einem Freitag beginnen, das FBI wird Dokumente bezüglich Martin Luther King Jr. veröffentlichen und ein Asteroid wird die Erde um 388.960 km verfehlen. Was war der bisher bemerkenswerteste Moment bei der Entwicklung von Homefront?
JEREMY GREINER: Logischerweise der, in dem sie mich eingestellt haben!

PC ACTION: Wenn wir sagen würden, dass euer Multiplayer-Modus nur ein lahmer Mix aus Counter-Strike (das Geld-System), Quake Wars (Reset der Spielerentwicklung nach jedem Spiel), Modern Warfare 2 (die Optik ... mehr oder weniger) und Bad Company 2 (der Spielmodus) ist – was würdest du antworten? Und vergiss nicht, dass wir so was Idiotisches natürlich niemals sagen würden!
JEREMY GREINER: Lahme Mixturen machen keinen Spaß. Der **Homefront**-Multiplayer-Modus schon – ganz einfach. Deshalb haben wir auch keine Bedenken, bereits die Pre-Alpha-Version zu präsentieren. Die Leute erwarten gewisse Mechanismen in diesem Genre und wir haben sie, doch da wartet mit den innovativen Elementen noch einiges mehr auf den Spieler, zum Beispiel die Battlepoints.

PC ACTION: Ist es nicht ziemlich frustrierend für Spieler, ihr letztes Geld für einen teuren Hubschrauber auszugeben, der dann von drei recht günstigen, wärmesuchenden Raketen runtergeholt wird?
JEREMY GREINER: Diese Feineinstellungen und die Balance werden in den kommenden Alpha- und Beta-Testphasen vorgenommen. Wir können nicht nur das Potenzial dieser Waffen optimieren, sondern auch ihre Preise, um eine solche Situation zu verhindern. Außerdem hat der Apache ein Raketen-Verteidigungssystem, mit dem er sich gegen die Angriffe schützen kann. Wenn das nicht genug ist, gibt es auch noch ein Fähigkeitensystem, das man auf seine eigenen Bedürfnisse zuschneiden kann! Wir werden später noch mal detaillierter darüber sprechen.

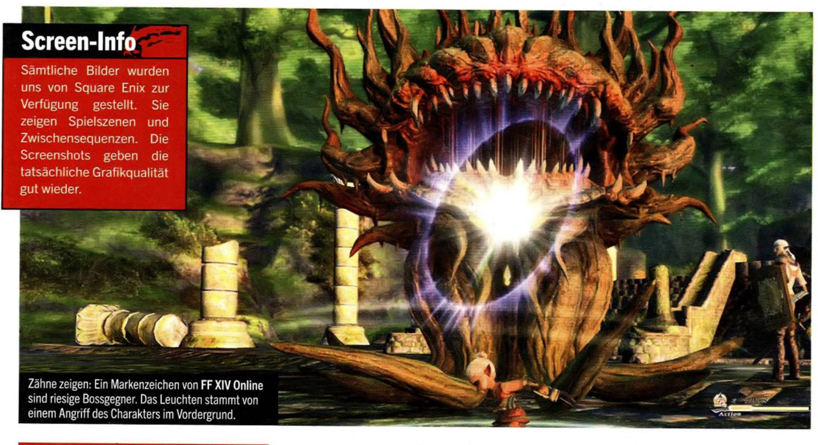




▲ Ein weiterer Blick auf das Örtchen Cul-de-Sac im US-Bundesstaat Idaho – allein die Konzeptzeichnungen schaffen eine Endzeitstimmung, die vage an S.T.A.L.K.E.R. erinnert.

◄ Die „Farm", die in irgendeinem ländlichen Gebiet nahe der amerikanischen Westküste steht, wird ebenfalls in absehbarer Zeit zum Zentrum unzähliger Mehrspieler-Gefechte.





Screen-Info

Sämtliche Bilder wurden uns von Square Enix zur Verfügung gestellt. Sie zeigen Spielszenen und Zwischensequenzen. Die Screenshots geben die tatsächliche Grafikqualität gut wieder.

Zähne zeigen: Ein Markenzeichen von **FF XIV Online** sind riesige Bossgegner. Das Leuchten stammt von einem Angriff des Charakters im Vordergrund.

Final Fantasy XIV Online

Ostprobe gefällig?

Genre: Online-Rollenspiel | Entwickler: Square Enix | Hersteller: Square Enix | Termin: 30.09.2010

Text: Wolfgang Fischer

Auf in die Open Beta: So spielt sich das Online-RPG von Square Enix.

Wenn Sie diese Zeilen lesen, steht **Final Fantasy XIV Online** bereits in den Händlerregalen. Wir durften uns schon ein paar Tage vor der Veröffentlichung im Rahmen des Open-Beta-Programms im Online-Rollenspiel umsehen und erste Erfahrungen sammeln. **Final Fantasy XIV** ist in vielerlei Hinsicht wie viele andere Titel dieses Genres: Sie erstellen eine Spielfigur, erforschen die Spielwelt, erfüllen Aufträge und leveln Ihren Online-Avatar schrittweise zum schlagkräftigen Helden auf. Das japanische Online-Rollenspiel unterscheidet sich aber in wesentlichen Details von typischen westlichen Spielen dieser Art wie **World of Warcraft**, **Der Herr der Ringe Online** oder **Warhammer Online**. Was **FF XIV Online** so besonders macht, erfahren Sie auf den folgenden Seiten.

Umfangreicher Heldeneditor

An der Frage, was ein gutes Online-Rollenspiel ausmacht, scheiden sich seit Entstehung des Genres die Geister. Die einen schwören auf Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe (PvP), andere wollen vor allem eine dichte Story durchleben und besonders Erfolgssüchtige schließen sich am liebsten in großen Gruppen (sogenannten Raids) zusammen, um riesigen Bossmonstern eins auf die Mütze zu geben. Die Integration von PvP und Raids ist bei **FF XIV** erst für spätere Updates geplant. Zu Beginn geht es den Entwicklern vor allem darum, Sie in die sich langsam entfaltende Hintergrundgeschichte einzubeziehen und so für Langzeitmotivation zu sorgen. Doch bevor Sie sich in die fantastische Spielwelt Eorzea stürzen, erstellen Sie erst einmal Ihr virtuelles Alter Ego. Dafür stehen fünf Völker zur Wahl, die wir Ihnen im Kasten auf Seite 47 im Detail vorstellen. Jede Rasse ist in verschiedene Volksstämme mit leicht unterschiedlichen Startwerten und Resistenzen unterteilt. Danach bestimmen Sie, wie bei Online-Rollenspielen üblich, das Aussehen Ihres angehenden Helden. Der Editor von **Final Fantasy XIV** ist nicht ganz so umfangreich wie beispielsweise der von **Champions Online**, muss sich aber vor dem Genreprimus **WoW** nicht verstecken. Sie dürfen Statur, Größe, Frisur, Hautfarbe, Stimme, Gesichtscharakteristika und weitere (teilweise rassenspezifische) Merkmale anpassen. Schon hier fällt auf: Die Charaktermodelle sind sehr detailliert, gut animiert und sehen klasse aus.

Das hat Klasse!

Danach folgt die Klassenwahl. Alle Details dazu finden Sie im Extrakasten auf Seite 48. Die wichtigste Info hierzu ist: Sie sind nicht bis in alle Ewigkeit auf die gewählte Klasse festgelegt, sondern dürfen bei Bedarf wechseln. Und das ist auch nötig, denn sämtliche Handwerksberufe sind stets mit einem kurzzeitigen Klassenwechsel verbunden. Mehr dazu später. Zum Schluss wählen Sie noch Namens-



Zu Beginn treffen Sie nur auf Gegner, die Sie nicht von selbst angreifen.

tag und Schutzgöttin. Welche Bedeutung diese Details haben, konnten wir in der kurzen Zeit, die uns mit der Beta-Fassung zur Verfügung stand, nicht ermitteln. Danach entscheiden Sie sich für einen Spielserver. Zum Zeitpunkt der Open Beta standen zwölf zur Verfügung. Welchen Sie wählen, hat keinerlei Auswirkungen auf das Spiel, schließlich gibt es zum Start weder PvP- noch spezielle Rollenspiel-Server, auf denen andere Spiel- oder Verhaltensregeln gelten. Dass Sie Ihrem Helden sowohl Vor- als auch Nachnamen spendieren, hat auch einen spielrelevanten Hintergrund. Spielfiguren, die nur einen Vornamen haben, erkennen Sie sofort als Nichtspielercharaktere (NPCs).

Drei Startgebiete

Die Wüstenmetrople Ul'dah, die Hafenstadt Limsa Lominsa oder das Wald-Dorf Gridania? Die Wahl der Anfangsstadt beziehungsweise des Startgebiets spielt in **Final Fantasy XIV** eine größere Rolle als in anderen Online-Rollenspielen, da sich die jeweiligen Einstiegssequenzen und darauffolgende Story-Abschnitte sehr stark voneinander unterscheiden. Wer in Gridania beginnt, erlebt den Absturz eines Fluggeräts und beschützt daraufhin die Überlebenden vor einem Rudel Wölfe. Erzählt wird die Geschichte in Form von Zwischensequenzen in Spielgrafik. Beim Kampf gegen die Wölfe dürfen Sie aber selbst ran. In einem kurz gehaltenen instanzierten Tutorial lernen Sie, wie man Gegner anvisiert, in den Kampfmodus wechselt und auf Tastendruck Kampffertigkeiten benutzt. Beim Kampfsystem handelt es sich um ein „Active Time Battle"-System (ATB), wie man es von anderen (Offline-)Spielen der Serie kennt. Dabei gibt es keine automatischen Angriffe, Sie müssen jeden Schlag selbst ausführen. Wie viele Aktionspunkte Ihnen dabei zur Verfügung stehen, zeigt die sich langsam auffüllende ATB-Leiste. Es versteht sich von selbst, dass mächtigere Attacken mehr Punkte erfordern. Nach dem simplen Kampf folgt eine weitere Zwischensequenz und schon stehen Sie mit zahlreichen anderen Spielern in der Startstadt Gridania.

Questen, bis der Arzt kommt

Wer schon andere Online-RPGs gespielt hat, dem wird sofort auffallen, dass zwar diverse Nichtspielercharaktere herumstehen, es jedoch nicht ersichtlich ist, mit wem Sie sprechen müssen, um in der Story oder im Spiel voranzukommen. Nicht gerade komfortabel und einsteigerfreundlich. Questgeber in **WoW** haben nicht grundlos große, gelbe Ausrufezeichen über den Köpfen. Bei all der Kritik müssen wir aber feststellen, dass sich zwischen der letzten Anspielsession und der uns vorliegenden offenen Beta schon eine ganze Menge getan hat. Wenn man den richtigen NPC für eine bestimmte Aktion oder Quest erst einmal gefunden hat, gibt dieser nun auch bereitwillig über das jeweilige Spielmerkmal Auskunft. So dauert es eine Weile, bis man begriffen hat, wie Quests in **FF XIV** funktionieren. In der Regel läuft das Ganze so ab: Sie holen sich in einer Kneipe vom Wirt einen sogenannten Gildenfreibrief, der auf die Fähigkeiten von bestimmten Klassen zugeschnitten ist. Der Gärtner pflückt ein paar Blümchen, während ein Krieger mit seinem dicken Zweihänder fiese Monster halbiert. Dann begeben Sie sich zu dem Sammlungskristall (Äthe-



Eine Szene aus dem Tutorial-Abschnitt des Startgebiets Gridania. Die süßen, fliegenden Bommelgesellen sind Mogrys, die in jedem **Final Fantasy**-Teil vorkommen.

Die Völker in Final Fantasy XIV

Bei der Charaktererstellung stehen fünf Völker zur Auswahl. Wir beleuchten ihre Herkunft, verraten Stärken und Schwächen und ziehen Vergleiche zu den Rassen in Final Fantasy XI.

LALAFELL – (männlich/weiblich) | Die Lalafell waren ursprünglich ein Volk von Landwirten und Händlern, die über Seerouten nach Eorzea kamen. Trotz ihres unscheinbaren Äußeren sind sie ausgesprochen flink. Sie kommen in so ziemlich jedem Terrain zurecht und sind überdies ausgesprochen intelligente Wesen. Am wohlsten fühlen sie sich im Kreise ihrer Artgenossen, als freundliche Wesen kommen sie aber auch mit anderen Völkern klar. Man unterscheidet zwei Volksstämme: die einst auf dem Rücken riesiger Lebewesen lebenden Sandlinge und die auf kleinen Inseln hausenden Halmlinge. Die Lalafell entsprechen den Tarutaru aus **Final Fantasy XI**.

ROEGADYN – (männlich) | Die Roegadyn entsprechen mit ihrem Aussehen, ihrer bulligen Statur und ihrer immensen Körperkraft den Galka aus **Final Fantasy XI**. Die Roegadyn unterscheiden sich von ihren „Cousins" allerdings dadurch, dass sie ein Volk von Seefahrern sind, das vor allem in den nördlichen Küstenbereichen Eorzeas anzutreffen ist. Bei der Charaktererstellung stehen neben den Seewölfen auch die abgeschieden lebenden Lohengarde-Roegadyn zur Wahl. Roegadyn eignen sich dank ihrer Körperstatur hervorragend als Krieger.

ELEZEN – (männlich/weiblich) | Die Elezen sind ein nomadisches Volk, das vor langer Zeit die Vorherrschaft über ganz Eorzea beanspruchte. Inzwischen leben sie friedlich mit anderen Völkern Eorzeas zusammen. Falls Sie sich für einen Elezen-Helden entscheiden, stehen zwei Volksstämme zur Wahl: die tief in den Wäldern beheimateten Erlschatten und die unter Tage lebenden Dunkelalben. Die Elezen entsprechen den Elvaan aus **Final Fantasy XI** und sind quasi das, was in anderen Spielen Elfen und Dunkelelfen sind.

MIQO'TE – (weiblich) | Die Miqo'te sind Einzelgänger mit ausgeprägten Sinneskräften und für flinke Charakterklassen wie Jäger oder auch Diebe prädestiniert. Wie die Mithra aus **Final Fantasy XI** sind die Miqo'te ein katzenähnliches Volk, das hauptsächlich aus weiblichen Vertretern besteht. Männliche Miqo'te stehen dementsprechend bei der Charaktererstellung nicht zur Wahl. Auch die Miqo'te lassen sich in zwei Gruppen unterteilen: die tagaktiven Sonnentatzen und die nachtaktiven Mondstreuner.

HYURAN – (männlich/weiblich) | Die menschliche Rasse Eorzeas war vor allem für die kulturelle und technologische Vielfalt des Kontinents verantwortlich. Es sind ausgeglichene Charaktere, die, wie die Hume aus **Final Fantasy XI**, für jede Charakterklasse geeignet sind und somit besonders für Anfänger interessant sein dürften. Zur Wahl stehen zwei Volksstämme: Die Hochländer sind vor allem in Gebirgsregionen angesiedelt, die Wiesländer leben in den flachen Gebieten des Landes.

Die Charakterklassen in Final Fantasy XIV Online

Das Berufe- und Klassensystem in Square Enix' Online-RPG zeichnet sich durch Vielseitigkeit aus und unterscheidet sich stark von anderen Genrevertretern.



Während Sie bei anderen Online-Rollenspielen einmal Ihre Charakterklasse wählen und diese in der Folge nicht mehr ändern können, verfolgen die Entwickler von **FF XIV Online** eine andere Philosophie. Hier wählen Sie zwar auch, welcher der vier Disziplinen (Krieger, Magier, Sammler oder Handwerker) Sie angehören wollen und was dort Ihre Spezialisierung sein soll. Sie dürfen aber jederzeit eine beliebige andere Rolle annehmen. Sehr praktisch, um verschiedene Handwerksberufe auszuüben oder in Gruppen schnell eine andere Rolle einzunehmen, wenn beispielsweise der Heiler ausfällt und Sie keinen neuen suchen wollen. Es versteht sich von selbst, dass Sie als Allrounder nicht genauso stark sind wie jemand, der sich auf eine bestimmte Disziplin spezialisiert hat. Beschränkungen für Volks- und Klassenkombinationen gibt es nicht.

SAMMLER
DISZIPLINEN:
Fischer
Gärtner
Minenarbeiter

HANDWERKER
DISZIPLINEN:
Zimmerer
Grobschmied
Plattner
Goldschmied
Gerber
Weber
Alchemist
Gourmet

MAGIER
DISZIPLINEN:
Thaumaturg
Druide

ryt), der in der Quest als Startort angegeben ist. Dies ist oft mit langen Laufwegen verbunden. Beim Ätheryt starten Sie die auf dem Gildenfreibrief beschriebene Aufgabe und wählen noch aus, wie schwierig der Auftrag ausfallen soll. Höhere Schwierigkeitsgrade geben bessere Belohnungen und mehr Erfahrungs- oder Rufpunkte, setzen aber zwingend eine Abenteurergruppe voraus. Danach begeben Sie sich zum auf der Karte angegebenen Questort, wo die Missionsziele schon darauf warten, gepflügt oder entzweit zu werden. Der Einfachheit halber sind sie obendrein mit einem Symbol markiert. Haben Sie sämtliche Ziele erreicht, erscheint ein Energiewirbel, bei dem Sie die Mission beenden und sich zum Start-Ätheryt zurückbeamen. Leider können Sie nicht sofort in den nächsten Auftrag starten, sondern müssen erst wieder den ganzen Weg zum Vertreter der Abenteurergilde zurückgehen, um einen neuen Freibrief anzunehmen. Neue Fertigkeiten lernen Sie übrigens beim Levelaufstieg automatisch. Sie dürfen nur nicht vergessen, die Fähigkeiten auch in die Aktionsleiste zu ziehen. Viel mehr können wir Ihnen an dieser Stelle leider nicht über die Open Beta verraten, denn wir konnten erst kurz vor Redaktionsschluss reinspielen und hatten (nicht zuletzt, weil die Server über längere Zeit nicht erreichbar waren) nur wenig Zeit, uns umzusehen. Freuen Sie sich jetzt schon auf einen ausführlichen Test in der nächsten Ausgabe!



Sammelpunkt: An diesen „Ätheryt" genannten Kristallen starten Sie Quests.



Gegner, die im Wasser zu Hause sind, reagieren meist allergisch auf Feuer.

Wolfgang meint

„Warum einfach, wenn's auch kompliziert geht?"

Ich liebe es, mich in ein komplexes Spiel hineinzubeißen, bis ich es beherrsche. Leider ist Square Enix' Angriff auf den **WoW**-Thron nicht nur komplex, sondern auch unnötig kompliziert. Das fängt bei Benutzerführung und Steuerung an, die für einen PS3-Controller ausgelegt sind und daher auf dem PC nicht gerade für Bedienkomfort sorgen. Und warum muss ich wichtige NPCs durch nerviges Ausprobieren finden? Wieso sind fast alle Quests mit ewig langen Laufwegen verbunden? Wer derartigen Widrigkeiten trotzt, den belohnt **FF XIV** mit frischen Ideen und einer grafisch beeindruckenden Spielwelt, die im Online-RPG-Sektor ihresgleichen sucht.

WERTUNGSTENDENZ: 7 VON 10

Screen-Info

Die Bilder wurden uns von Bethesda Softworks zur Verfügung gestellt. Sie stammen aus der Engine des Spiels. Damit zeigen sie die Spielegrafik im absoluten Optimalfall und aus tollen Perspektiven.

Endlich mal wieder ein Spiel, bei dem Sie zur Charaktererstellung aus vielen prächtigen Bärten wählen können.

Brink

Hier kommt die Flut!

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Splash Damage | Hersteller: Bethesda Softworks | Termin: Frühjahr 2011

Text: Sebastian Stange

Mehr gute Ideen auf einem Haufen als im Drive-in-Bratwurstbuden-Puff.

In **Brink** ist die Zukunft nass! Infolge des Klimawandels schmelzen die Polkappen und die Erde wird überflutet. Und die letzte Hoffnung der Menschheit, die schwimmende Hightech-Stadt Ark, wird nicht rechtzeitig fertig. Gedacht war sie als Rettungsinsel für die Oberschicht, doch nun beherbergt sie auch unzählige Flüchtlinge. Im Spiel können Sie sich entscheiden, ob Sie für die Sicherheitskräfte von Ark oder als Mitglied der Rebellentruppen kämpfen. Beide Seiten haben noble Absichten. Als Security wollen Sie die Stadt vor dem Untergang bewahren und als Rebell kämpfen Sie um Ihr Recht auf Leben. Außer Ark gibt es schließlich nur noch Wasser. Bevor Sie ins Spiel starten und Ark kurz vor dem Ausbruch eines Bürgerkriegs betreten, erstellen Sie Ihren Spielcharakter. Drei Körperbauvarianten stehen zur Auswahl, dazu unzählige Kleidungsstücke, Tattoos, Narben, Masken, Bärte und Frisuren – viele davon schalten Sie im Spielverlauf frei. Dabei wird Ihnen eines ins Auge stechen: der unverwechselbare Grafikstil von **Brink**. Gesichter sind stark überzeichnet, die Anatomie der Figuren wirkt comichaft, aber doch realistisch. **Brinks** Look ist einzigartig, farbenfroh und in Zeiten vornehmlich grau-brauner Shooter sehr willkommen.

Container City

Nachdem Sie Ihre Spielfigur erstellt haben, beginnt Ihr Abenteuer auf Ark. Wie sich eine Mission spielt, zeigen die Entwickler seit über einem Jahr beharrlich stets anhand des gleichen Demo-Levels: Container City. Darin müssen Sie als Mitglied der Security einen Bombenentschärfungsroboter zu einem verdächtigen Container mitten in den Slums eskortieren. Die Mission beginnt nach einer Cutscene am Übergang vom Ozean zu einem Gewirr aus verfallenen Hütten und verrosteten Schiffsrümpfen.

FAQ

Brink? Das ist aber ein komischer Name für ein Spiel. Was bedeutet er denn?
Sie sprechen wohl kein Ausländisch. Nun, das Wort „brink" kennt der Brite oder Ami als Rand oder Kante. Konkret geht es im Falle von Brink darum, dass die Spielwelt am Rand (!) des Bürgerkriegs steht. Nur wäre „Rand" als Spieletitel halt echt doof.

Muss man die Entwickler kennen?
Als PC-Zocker sollte einem Splash Damage durchaus ein Begriff sein. Das Team formte sich 2001 aus Mitgliedern der Modding-Szene und machte schnell durch tolle Maps für diverse id-Shooter von sich reden. Außerdem schuf Splash Damage zwei gelungene Mehrspieler-Shooter im Rahmen der **Enemy Territory**-Reihe, zuletzt **Enemy Territory: Quake Wars**.

*Brink könnte man also als eine Art **Enemy Territory 3** bezeichnen?*
Absolut. **Brink** baut klar auf das Gameplay-Fundament der bisherigen **ET**-Titel auf, besonders die dynamische Missionsstruktur.

Mehr Fragen habe ich nicht. Danke!
Was? Aber hier ist noch Platz für Antworten! Wenn wir den leer lassen, wird Wolf böse!

Dann überrascht mich!
Wussten Sie, dass der Hahn Mike 1945 seine Enthauptung überlebte? Er lebte noch 18 Monate. Ohne Kopf!


Das ist ein Rebell – erkennbar an roten Farben, Punk-Klamotten und Tattoos. Hoffentlich ist die Zuordnung auch in der Hektik des Kampfes leicht möglich.


Der einzigartige Look von **Brink** ist sicherlich Geschmackssache. Wir begrüßen jedenfalls den Mut der Entwickler. Realistische Figuren gibt es in Spielen genug.

Als Sie unter Beschuss geraten, beginnt ein äußerst unterhaltsames Hin und Her zwischen Rebellen und Security. Am Ende, als Ihr Team endlich den verdächtigen Container öffnet, glüht Ihnen ein grünes, unheilvolles Licht entgegen. Mehr von der Story wissen nur die Macher.

Enemy Territory: Brink

Brink erzählt eine lineare Geschichte, spielt sich aber nicht wie ein gewöhnlicher Shooter. **Brink** ist im Herzen ein Mehrspieler-Wettkampf mit zwei Teams. Nur können Sie das Spiel eben auch alleine zocken. Oder kooperativ mit Freunden gegen KI-Gegner, bei Bedarf auch mit KI-Kameraden. Oder Sie spielen **Brink** ausschließlich mit menschlichen Mitspielern online. Letztendlich ist der Spielverlauf stets exakt derselbe. Sie haben Ihr Team um sich, können verschiedene Klassen spielen, sich unterschiedliche Ausrüstungen zusammenstellen und wenn Ihre Spielfigur stirbt, spawnt sie neu. Das ist Gameplay, wie man es von Splash Damages letztem **Shooter Enemy Territory: Quake Wars** kennt: Sie haben eine Reihe von Hauptzielen, die der Erfüllung Ihrer Mission dienen. Mittels eines Ringmenüs können Sie Ziele annehmen und ein Pfeil weist die Richtung – egal ob Sie Tore sprengen, Geschütze aufstellen oder Kommandoposten einnehmen müssen. Aber was, wenn Sie online spielen und das Hauptziel für Ihren Geschmack zu hart umkämpft ist? Dann wählen Sie eine von mehreren Nebenaufgaben aus, die das Spiel automatisch anhand der aktuellen Lage auf dem Schlachtfeld erstellt. Sie müssen dann etwa ein Minenfeld räumen, Kameraden heilen oder den Roboter reparieren. Die Erfüllung der Ziele wird mit Erfahrungspunkten belohnt. Aufgaben, die das Team voranbringen, bringen am meisten XP. Hoffen wir, dass es im fertigen Spiel auch eine zufriedenstellende Abwechslung und Auswahl an solchen Jobs gibt.

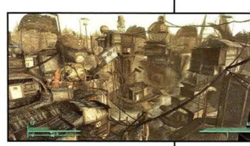
Klassenkampf

Wenn Sie wollen, können Sie auch im laufenden Spiel Ihre Klasse wechseln. Sie entsprechen den Genre-Standards, beispielsweise kann nur ein Engineer Geschütze aufstellen und der Soldat hat die meiste Feuerkraft. Dazu kommt ein Level-System, mit dem Sie Perks, Fähigkeiten und Buffs freischalten. Das klingt ein wenig nach MMORPG und das trifft es auch ganz gut. Denn in **Brink** spielen Sie wie in

WOHER KENNE ICH DAS?

Brink bringt viele clevere Ideen ins Spiel. Sie alle ergeben einen einzigartigen Shooter. Dennoch wurden viele von ihnen bereits in anderen Spielen genutzt. Wir zeigen Ihnen, welche!

CONTAINER CITY



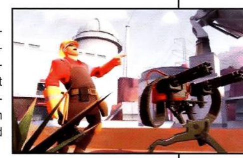
Dieser Level besteht aus Schrott, der von den Rebellen zu Unterkünften und Befestigungen geformt wurde. Und das erinnert uns extrem an Megaton, die postapokalyptische Stadt in **Fallout 3**. Beide Orte ähneln sich extrem – lediglich die Farbpalette ist eine andere.

DAS S.M.A.R.T-SYSTEM



Parkour-Moves in Videospielen? Die wurden bereits 2008 in Electronic Arts' innovativen **Mirror's Edge** etabliert. Im Spiel steuert ihr eine Kurierin, die in eine Verschwörung schlittert. Das Gameplay bietet ein paar Schießereien sowie viel Klettern und Turnen aus Ego-Sicht.

DIE KLASSEN



Ein Soldat, der kräftig austeilt? Ein muskulöser Fettsack, der richtig viel einstecken kann? Und ein Engineer, der Geschütztürme bauen kann? Das ist fast schon Standard für aktuelle teambasierte Shooter. In **Team Fortress 2** können Sie ähnliche Klassen wählen. Und die sind auch äußerst comicartig gestaltet.

DYNAMISCHE MISSIONEN



Das Konzept hinter dem Missionsdesign von **Brink** ist die logische Weiterentwicklung von **Enemy Territory: Quake Wars**. Schon darin gab es verschiedenste Haupt- und Nebenziele und zwei Parteien traten gegeneinander an. Das Hauptproblem von **Quake Wars**: Der Einstieg ins Spiel war extrem schwer. **Brink** will's besser machen.

ON- UND OFFLINE-VERSCHRÄNKUNG



Ein Spiel, bei dem es egal ist, ob man on- oder offline spielt? Eines, in das jederzeit menschliche Spieler als Freunde oder Gegner einsteigen können? Das erinnert stark an **The Crossing**, das von den Machern von **Dark Messiah of Might and Magic** entwickelt wurde. Darin sollten menschliche Spieler als Gegner ins Singleplayer-Abenteuer anderer Zocker einsteigen können. „Crossplayer" nannten die Entwickler das. Doch momentan liegt das Projekt auf Eis.

ARK



Hollywood hat uns bereits 1995 gezeigt, wie die Wasser-Apokalypse aussieht. Die sündhaft teure Megaproduktion **Waterworld** floppte zwar in den Kinos, zeigte uns aber die Zukunft der Menschheit in schwimmenden Städten. Und Kevin Costner mit Kiemen. Brrr!


S.M.A.R.T. im Einsatz: Ein Kämpfer rutscht ballernd unter der Schranke durch. Der andere hüpft elegant drüber.


Bullige Spielfiguren stecken mehr ein, sind aber nicht so agil wie schlankere Kämpfer. Im Nahkampf zählt Muskelkraft.


Vom Hightech-Zentrum Arks zeigten die Entwickler bislang leider nur dieses eine Bild. Wie knauserig!

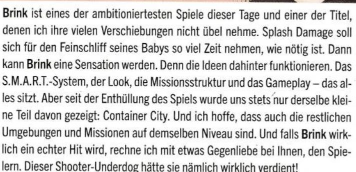
World of Warcraft unterschiedliche Charaktere mit verschiedenen Fähigkeiten. Etwa einen stämmigen Tank, der viel austeilt und viel aushält, aber nicht der Schnellste oder Präziseste ist. Oder einen flinken Scout, der dank wendiger Freerunning-Moves allen voraus ist, dafür jedoch weniger Schaden verträgt. Gut, dass die Figuren derart überzeichnet sind. Im Spiel erkennen Sie also sofort, mit welcher Klasse Sie es zu tun haben. Eine weitere Innovation wartet bei der Steuerung: das S.M.A.R.T.-System. Das bedeutet „Smart Movement Across Random Terrain" (geschmeidige Fortbewegung über zufälliges Gelände) und steht für eine Art Parkour-Autopiloten. Solange Sie die S.M.A.R.T-Taste gedrückt halten, springt Ihre Spielfigur automatisch über Geländer, zieht sich an Wänden hoch oder rutscht über den Boden. Coole Slides mit knatternden Waffen sind also möglich – aber nicht für jeden. Stämmige Spielfiguren haben ein deutlich kleineres Bewegungsrepertoire und gleichen damit ihre Zähigkeit aus.

Ein Wahnsinnsprojekt

Ein abgedrehtes Projekt! **Brink** soll die Grenzen zwischen Einzel-, Mehrspieler- und Koop-Modus verwischen, Spielern realistische Bewegungsfreiheit schenken, einen einzigartigen Look etablieren, eine epische Geschichte erzählen, den Spieler dynamisch durch die Mission leiten und nebenher auch noch zugänglich für unerfahrene Spieler sein. Wow! Was für Ambitionen! Das Tolle: Wir konnten **Brink** bereits mehrmals anzocken und es spielt sich schon jetzt wirklich klasse. Das Treffer-Feedback fühlt sich gut an, auch wenn die über den Gegnern aufpoppenden Schadenspunkte an behäbiges RPG-Gameplay erinnern. Die Steuerung ist präzise, S.M.A.R.T funktioniert tatsächlich und das Eskortieren des Roboters durch Container City machte uns großen Spaß. Am Ende wollten wir gar nicht mehr aufhören. **Brink** hat keinen Ruf wie ein **Call of Duty: Modern Warfare**. Es ist sehr speziell, ja, angesichts der realistischen Militär-Shooter dieser Tage wirklich ungewohnt. Der Solo-Modus mit seinen Mehrspieler-Mechaniken könnte Zocker verwirren. Die Struktur, der Spielfortschritt und die Menübedienung benötigen sicherlich Eingewöhnungszeit. Mit **Brink** werden Sie sich eine Weile beschäftigen müssen, doch bald dürfte es „klick" machen. Bei uns ist das längst geschehen und wir freuen uns auf die Veröffentlichung des Spiels im Frühjahr. Bis dahin werden wir jede neue Info zu **Brink** besonders genau unter die Lupe nehmen. Kann es denn wirklich sein, dass die vielen gewagten Ideen des britischen Entwicklerteams derart famos funktionieren?


Egal ob online oder offline – bei **Brink** ist Teamplay Trumpf und die gesamte Spielmechanik ist darauf ausgerichtet. Einzelkämpfer haben also schlechte Karten.

Sebastian meint



„Das könnte groß werden. Daumen drücken!"

Brink ist eines der ambitioniertesten Spiele dieser Tage und einer der Titel, denen ich ihre vielen Verschiebungen nicht übel nehme. Splash Damage soll sich für den Feinschliff seines Babys so viel Zeit nehmen, wie nötig ist. Dann kann **Brink** eine Sensation werden. Denn die Ideen dahinter funktionieren. Das S.M.A.R.T.-System, der Look, die Missionsstruktur und das Gameplay – das alles sitzt. Aber seit der Enthüllung des Spiels wurde uns stets nur derselbe kleine Teil davon gezeigt: Container City. Und ich hoffe, dass auch die restlichen Umgebungen und Missionen auf demselben Niveau sind. Und falls **Brink** wirklich ein echter Hit wird, rechne ich mit etwas Gegenliebe bei Ihnen, den Spielern. Dieser Shooter-Underdog hätte sie nämlich wirklich verdient!

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10



DUKE NUKEM FOREVER

Duke Nukem Forever

Der King lebt!

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Gearbox | Hersteller: 2K Games | Termin: 2011

Überraschung: Auf der Penny Arcade Expo 2010 sorgte ein alter Bekannter für lautstarke „Hail to the King!"-Choräle. Text: Ahmet Iscitürk

Am 3. September fanden 13 Jahre bangen Wartens ein überraschendes Ende und der PAX-Besuch geriet zu einer Art Pilgerfahrt. Der Duke sollte von den Toten auferstehen. Beim Spaziergang durch die Halle erblickten wir Logos und Plakate des blonden Shooter-Gottes. Wir trauten unseren Augen nicht. Ein Schrei hallte durch den Gang: „**Duke Nukem Forever** wird gezeigt!" Wir rannten der hysterischen Person hinterher. Die riesige Schlange vor dem Gearbox-Stand machte deutlich, wie wichtig dieses Ereignis war. „Angeblich soll es spielbar sein!", flüsterte ein US-Kollege. „Träum weiter!", erwiderte sein Vordermann. Wir reihten uns mit den anderen Zombies in die Schlange ein. Als wir vier Stunden später endlich eintreten durften, erreichte unser Puls kritische Werte.

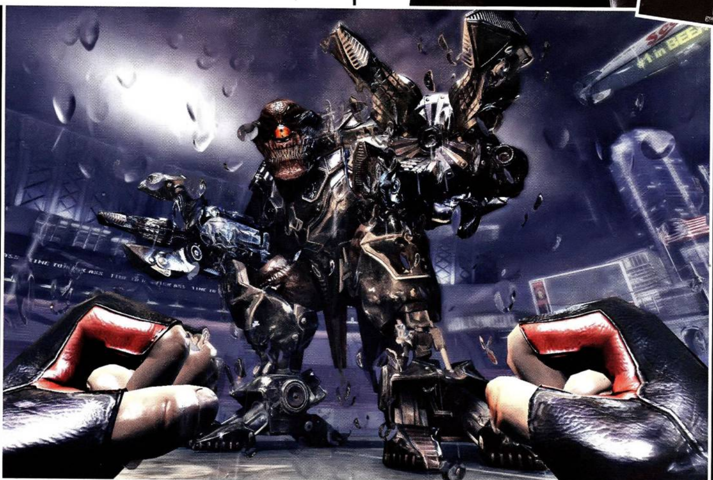
Endlich wieder spielen!

Randy Pitchford stand neben der Leinwand und wirkte sichtlich zufrieden. Schließlich degradierte der Duke so ziemlich jeden anderen Titel der PAX zur bloßen Randerscheinung. Pitchford erklärte, dass einige Ex-3D-Realms-Mitarbeiter nach ihrem Rauswurf einfach privat an **Duke Nukem Forever** weiterfeilten. Viele von ihnen kannte er aus seiner eigenen Zeit bei 3D Realms und so kam anscheinend eines zum

So mag Amerika seine Helden: unkompliziert, einfach gestrickt und ohne Angst, ordentlich zupacken zu müssen.



Wenn es schon nicht auf dem Rechner spielbar war, wollen wir wenigstens die PC-Verpackung zeigen.



Duke Nukem Forever knüpft an gute, alte Bosskampf-Traditionen an. In einem Football-Stadion tritt er einem riesigen Alien-Zyklopoboter entgegen. Natürlich zieht der greifarmbewährte Klopskerl den Kürzeren.



Als Auflockerung brettern Sie in **Duke Nukem Forever** mit einem standesgemäßen Monstertruck durch die zerstörte Pampa.



Was auch passieren mag: Sexy aufgemachte Damen gehören zum festen **Duke Nukem**-Inventar.



Alle Xbox-Controller waren ständig belegt. Eine PC-Version war leider nicht verfügbar.



Über den Bildschirmen waren Tafeln angebracht, die das Controller-Layout erklärten.



Leichen für das Land: Der Duke macht aus seinem Patriotismus keinen Hehl.

anderen. Grinsend frohlockte er: „Alle hier im Raum dürfen nach meiner Ansprache **Duke Nukem Forever** spielen!" Bevor es im Nebenraum an die Konsolen ging (gezeigt wurde nur die Xbox-360-Version), gab's einen Trailer, passend unterlegt mit The Prodigys „Invaders must die". Dieser zeigte einen Duke im wohlverdienten Ruhestand, der wegen einer erneuten Alien-Invasion ins Arbeitsleben zurückkehrt. Natürlich hat sich der Hüne kein bisschen verändert. Eine Alien-Mutantin mit drei Brüsten entlockte ihm lediglich ein rotziges „Ich würd sie trotzdem flachlegen!" Es folgten schnell geschnittene Action-Szenen. Keine zwei Sekunden nach Trailer-Ende schossen wir in den Nebenraum, um selbst Hand anzulegen. Die PAX-Demo bestand aus zwei Levels. Wir starteten im Umkleideraum eines Football-Stadions und mussten dem Duke aus der Egoperspektive beim Pinkeln zusehen. Nachdem wir per Tastendruck „abgeschüttelt" hatten, durfte die Gegend erkundet werden. In einem zerbrochenen Spiegel erblickten wir Dukes Zerrbild. Erst jetzt erfüllte uns die Gewissheit, tatsächlich Herrn Nukem zu kontrollieren. 13 Jahre Wartezeit wie weggefegt. Im Anschluss fischte der Duke diverse Kotwürste aus einem Klo und klatschte diese per Knopfdruck an die Wand. „Warum zum Teufel mache ich das?", fragte er uns. Vielleicht, weil's völlig bescheuert ist? Es folgte eine Einsatzbesprechung. Ganz typisch, inklusive General und obligatorischer Tafel mit Angriffsplänen darauf. Wir wischten den Plan des Generals vom Whiteboard und kritzelten einen rudimentären Smiley. „Hmm. Ich mag ihren Plan. Er könnte wirklich funktionieren!", lautete die überraschende Reaktion des Soldatenführers. Plötzlich eine heftige Explosion auf dem Spielfeld. Der Duke eilte natürlich zu Hilfe, wurde jedoch von einer Druckwelle erfasst und wie Spielzeug durch die Gegend geschleudert. Glücklicherweise lud sich die Energieleiste („Ego" genannt) sofort wieder auf, denn auf dem Rasen wartete ein mies gelaunter Riesen-Mutant auf eine Abreibung. Logisch, dass wir sofort zum Raketenwerfer griffen, der ganz zufällig in Reichweite lag. Nach etwa 90 Sekunden Dauerbeschuss mussten wir dem Koloss im obligatorischen Quick-Time-Event das Herz aus dem Leib reißen. Geschafft! Danach sah man den Duke mit Xbox-360-Controller im Wohnzimmer sitzen, vor ihm zwei kniende Blondinen. „Hat es dir gefallen?", fragten sie lasziv. Nachdem sie sich den Mund abgewischt hatten, folgte eine weitere Frage: „Und wie findest du das Spiel?" Ziemlich flacher Witz, aber irgendwie passend.

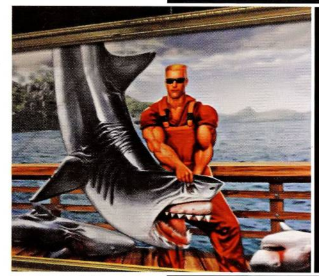
Dukes Antwort: „Nach 12 Jahren sollte es lieber gut sein!“ Nach einer kurzen Ladepause wurde uns Level 15 vor die Nase gesetzt. Wir durften mit einem Monster-Truck durch die Wüste heizen, Aliens zu Matsch fahren und per Turbo über Schluchten hüpfen. Als Nächstes ging es per pedes weiter: Dicke Aliens eröffneten das Feuer und der Duke erwiderte es bereitwillig. Was mit Pistole und Shotgun ganz nett war, wurde mit Rail- und Shrink-Gun noch weitaus unterhaltsamer. Letztere ließ Feinde schrumpfen – passend zu Dukes Schuhgröße. Auch im Nahkampf wusste sich der Duke zu wehren. So packte er zum Beispiel Gegner bei den Hörnern, um ihnen auf schmerzhafte Weise das Genick zu brechen. Ebenfalls überzogen: Mit einem stationären Geschütz wurden heranstürmende Feinde perforiert. Zum Schluss tauchte ein gigantisches Raumschiff am Himmel auf, das wir natürlich ebenfalls unter Beschuss nahmen. Eine weitere Explosion später war die Demo vorbei. Okay, das Ganze war objektiv betrachtet weder spielmechanisch noch technisch außergewöhnlich. Doch wie gewohnt zauberte der Duke mit seinem ganz besonderen Charme ein Lächeln auf unsere Visagen. Schön: Steve Gibson von Gearbox bestätigte offiziell, dass man das Spiel jederzeit veröffentlichen könnte. Man wolle sich aber bis zum nächsten Jahr Zeit nehmen, um den Titel noch ein wenig aufzupolieren.

Ahmet meint

„Hier steht Duke drauf und ist auch Duke drin!“

Die Demo von **Duke Nukem Forever** bietet in Sachen Technik und Gameplay nichts Herausragendes, aber die schrille Atmosphäre und die flachen Witzchen machten die PAX-Session trotzdem zu einem einzigartigen Erlebnis. Kurz: Hier steht Duke drauf und hier ist auch Duke drin. Intellektuelle Frauenversteher rümpfen die Nase, aber Dukes Fans freuen sich auf altbewährte Tugenden.

WERTUNGSTENDENZ: 10 VON 10



Überall hingen diese schrägen Gemälde herum. Wir hätten so gerne eines mitgehen lassen.



Wer errät, was uns die Entwickler mit dem Satz „Hail to the King Everest“ sagen wollten?

Die (fast) unendliche Geschichte

1997 begann die Entwicklung von Duke Nukem Forever. 2011 wird es endlich veröffentlicht. Was passierte denn alles in den letzten 13 Jahren?

1997: Aus Kostengründen schlägt 3D-Realms-Chef George Broussard die Lizenzierung der **Quake 2**-Engine vor. Die Publishing- und Marketingrechte verkauft man an GT Interactive. Der Plan lautet, den Ego-Shooter bereits 1998 zu veröffentlichen. Auf der E3 1998 wird aber lediglich ein erster Trailer gezeigt.



Hinter den Kulissen gibt sich Broussard sehr unzufrieden, da gerade Epic Megagames mit der leistungsfähigeren Unreal-Engine auf den Markt kam. Ein Jahr später (1999) setzt auch **Duke Nukem Forever** auf die Engine, aber von einer Veröffentlichung ist der Titel noch weit entfernt. Broussard möchte einige Zeit später trotzdem auf eine ganz neue Version der Unreal-Engine wechseln. Kurz darauf kauft der französische Konzern Infogrames das marode Unternehmen GT Interactive und die Publishing-Rechte an **DNF** gehen für kurze Zeit an Gathering of Developers.

E3 2001: 3D Realms präsentiert mal wieder einen Trailer. Wird jetzt alles gut? Pustekuchen! Im Jahr 2003 besteht das Team nur noch aus 18 Leuten, es folgen Streitereien zwischen Broussard und Take-2-Boss Jeffrey Lapin. Man verträgt sich und hofft, **Duke** zwischen 2004 und 2005 in die Regale zu bekommen. Daraus wird natürlich nichts und so verlassen bis 2005 sieben weitere Mitarbeiter das Unternehmen. Broussard stockt das Team danach auf 35 Personen auf und weckt 2007 mit einem neuen Trailer die Hoffnungen der Fans.

Inzwischen geht 3D Realms das Geld aus. Seit der ersten Ankündigung wurden über 20 Millionen US-Dollar in die Entwicklung gesteckt. Man versucht Take 2 anzupumpen, aber die Verhandlungen enden in einem Desaster. Miller und Broussard stellen 2009 die Entwicklung von **DNF** offiziell ein und lösen das gesamte Team auf. Nur wenige Tage später erscheinen im Internet Bilder und Videos mit neuen Gameplay-Szenen.

Im Dezember 2009 erklärt Scott Miller von 3D Realms, dass zwar das gesamte Team hinter **Duke Nukem Forever** entlassen wurde, aber dennoch an der Fertigstellung des Titels gearbeitet werde. Ebenfalls schön: Im Juni 2010 schließen 3D Realms und Take 2 endlich Frieden. 3D Realms bleibt im Besitz der Marke.

Im August 2010 mehren sich neue Gerüchte um eine Beteiligung der Gearbox Studios. Klingt plausibel, da Gearbox-Mitbegründer Randy Pitchfork bereits **Duke Nukem**-Spiele mitentwickelt hat. Auf der Penny Arcade Expo 2010 (PAX) lässt man die Bombe dann platzen: Gearbox wird das Spiel bis 2011 fertigstellen.

Der Dungeon Lord ist wird von seiner Freundin Kalypso hintergangen. Klar, dass da Rache angesagt ist!

Screen-Info

Alle Bilder auf dieser Seite wurden uns vom Publisher Kalypso zur Verfügung gestellt. Wir sahen allerdings eine frühe Version des Spiels, deren grafische Qualität nahe an die Screenshots herankommt.

Dungeons

Leichen im Keller

Genre: Aufbau-Strategie | Entwickler: Realmforge | Hersteller: Kalypso Media | Termin: Frühjahr 2011

Text: Christian Schlütter

Dieses Fiesling-Spiel sieht aus wie **Dungeon Keeper**, macht aber einiges anders.

Wer in den 1980er-Jahren schon Kakerlaken und Hamster durch eigens gebastelte Labyrinthe gescheucht hat, nur um sie am Ende in Brand zu stecken, wurde in den 1990ern entweder Massenmörder oder ein Riesen-Fan der Strategieserie **Dungeon Keeper**. Das Münchener Studio Realmforge will diese Zielgruppe jetzt bedienen. Also die **Dungeon-Keeper**-Fans, nicht die Massenmörder.

Wähl 555-Schuh!

Welcher Mann kennt das nicht? Die zeternde Freundin verlangt tagein, tagaus mehr Geld für Schuhe und wenn die feschen Treter dann endlich im Flur stehen, kehrt Madame Pompadour einem den Rücken. So ähnlich ergeht es auch dem Dungeon Lord, den Sie in **Dungeons** verkörpern. Einst der mächtigste Herrscher der Unterwelt, wird er von seiner Freundin Kalypso betrogen und vom Thron gestoßen. In drei Kapiteln kämpfen Sie sich deshalb durch die Unterwelt, um schlussendlich Kalypso gegenüberzustehen und Ihren rechtmäßigen Platz in der Hölle wieder einzunehmen.

Aus Alt mach Neu

Auf den ersten Blick ähnelt **Dungeons** sehr dem großen Vorbild **Dungeon Keeper**. Von Ihrem Dungeon-Herz aus schicken Sie Goblins los, die dann Stollen in den Untergrund buddeln und Räume wie Folterkammern anlegen. Wenn Sie einen Dungeon-Eingang finden und ihn öffnen, strömen von dort aus in regelmäßigen Abständen Helden in Ihr Erdreich, die darauf aus sind, Ihre Schätz zu mopsen und Ihr Dungeon-Herz zu zerstören. Weiter gehen die Gemeinsamkeiten aber nicht. Standen in **Dungeon Keeper** noch die Monster im Mittelpunkt, sind es nun die Helden. Sprich: Als Dungeon Lord versuchen Sie, die Bedrüfnisse der anstürmenden Helden zu befriedigen bevor Sie ihnen den Garaus machen. Helden gibt es in verschiedenen Klassen und Stärken. Jeder bringt unterschiedliche Wünsche mit in Ihr Verlies. Die meisten wollen nur Schätze sammeln und Monster vermöbeln. Jäger hingegen dürstet es nach der Herausforderung von Fallen und Zauberer wollen gerne Wissen anhäufen und andere Helden heilen. Durch geschicktes Platzieren von Fallen, Bibliotheken und Schatztruhen im Dungeon erfüllen Sie diese Wünsche. Wozu das, fragen Sie? Die Helden sind in **Dungeons** so etwas wie eine wandelnde Ressource. Je zufriedener die Recken sind, desto mehr Seelenenergie bekommen Sie, wenn Sie die Strahlemänner schließlich abmurksen. Und mit dieser Seelenenergie und dem gewonnenen Gold pimpen Sie dann Ihr Heim. „Wir wollen, dass der Spieler sich einen Dungeon bauen kann, wie er ihn auch in Action-Rollenspielen wie **Diablo** findet", erklärt uns Realmforge-Studioleiter Benjamin Rauscher beim Besuch in unserer Redaktion.

Mach was aus dir!

Um sicherzugehen, dass die Abenteurer schlussendlich auch bestimmt ins Gras beißen, verteilen Sie Spawn-Punkte für verschiedene Monsterarten in Ihrem Dungeon. In einem gewissen Umkreis um diese Punkte greifen Ihre Schergen den Gegner dann automatisch an. Wenn Sie den Einflussbereich Ihres Dungeons ausbreiten, finden Sie vielleicht sogar Behausungen neuer Monster und können Ihr Bestiarium so erweitern. Aber auch der Dungeon Lord selbst kann ins Geschehen eingreifen. Mit riesigem Schwert und Zaubersprüchen



Aus der isometrischen Perspektive haben Sie Ihren Dungeon am besten im Griff und können die einzelnen Räume bequem verwalten.

Die Helden wehren sich mit allen Mitteln gegen die Monstrositäten, die Sie ihnen entgegenwerfen. Gegen eine Horde Werratten hat es diese Jägerin schwer.



Um Ihr Dungeon-Herz zu bewachen, bekommen Sie im Spielverlauf sogenannte Wächter-Monster. Hier sehen Sie zum Beispiel Butch, den untoten Fleischer.

Ihr Dungeon Lord greift auch selber ins Geschehen ein und verprügelt Gegner. Nach und nach bekommt er bessere Zauber und Angriffsmöglichkeiten.

heizt er den Helden ein. Zudem entwickeln Sie Ihr Alter Ego ständig weiter. Ähnlich wie in einem Action-Rollenspiel sammeln Sie Erfahrungspunkte und schalten damit bei einem Stufenanstieg neue Fähigkeiten frei. Dabei gibt es drei verschiedene Talentbäume: In „Kampf" bekommen Sie neue Angriffsarten wie einen feschen Feuerball, in „Verbesserung" bekommen Sie passive Boni und ultimativ die Fähigkeit, einmal geöffnete Dungeon-Tore wieder zu schließen. Und im dritten Bereich namens „Bauen" erhalten Sie Upgrades für Räume und Gegenstände und senken den Preis für Anbauten.

Mein Freund, der Freak

Neue aktive Fähigkeiten ziehen Sie bequem auf eine Schnellleiste am unteren Bildschirmrand, in der auch einmalig benutzbare Schriftrollen Platz finden. Wenn Sie Ihren Dungeon Lord durch die Gänge steuern und auf Helden einkloppen, fühlt sich **Dungeons** deshalb wie ein Action-Rollenspiel an. Oder vielmehr wie der überdrehte, verquere Bruder eines Action-Rollenspiels. Denn **Dungeons** nimmt sich nicht allzu ernst und will vor allen Dingen mit Humor punkten. Die kleinen, dicklichen Goblins wuseln nasebohrend durch die Gänge. Und als eine der Foltermethoden, mit denen Sie Helden nach und nach die Seelenenergie ausquetschen können, hat Realmforge die Medienfolter ersonnen, bei der der Gefangene gezwungen wird, ständig Realmforges **MUD TV** zu sehen. Auch einige Anspielungen auf Klassiker konnten sich die Entwickler nicht verkneifen. So heißt eines der Wächter-Monster, die Sie im Laufe des Spiels bekommen, um Ihr Dungeon-Herz zu beschützen, „Butch, der untote Fleischer". Ein klares Verneigung vor **Diablo**, in dem ein Zwischengegner namens The Butcher mit einem Fleischerbeil auf den Spieler losging. **Dungeons** will außerdem den Fiesling in Ihnen hervorholen. Während der Kampagne verderben Sie nämlich auch die Oberwelt und überfallen Länder wie das eklig gut gelaunte „Lecker-Schmeckerlingen". Und in einer Nebenmission müssen Sie einen Ort mit Schleimkanonen beschießen. Das gefällt uns!

Christian meint



„I'm bad! And it feels good!"

Ich hatte mir vorgenommen, den Entwicklern folgende fiese Frage zu stellen: „Warum soll ich das spielen, wenn **Dungeon Keeper 2** doch noch prima auf meinem Rechner läuft?" Leider waren die Realmforge-Jungs auf so etwas anscheinend vorbereitet. Denn schon bei der ersten Anspiel-Session wurde klar, dass **Dungeons** kein blöder Klon wird, sondern ein Spiel mit eigenständigen Ideen und quasi dem umgekehrten Spielprinzip des großen Vorbildes. Ich jedenfalls freue mich tierisch darauf, die Helden zunächst in Sicherheit zu wiegen, ihnen alle Wünsche von den Augen abzulesen und ihnen dann schlussendlich das Fell über die Ohren zu ziehen. Wenn Realmforge jetzt noch eine ordentliche Kampagne, eine gute Story, skurrile Charaktere und fordernde Missionen drumherum bastelt, dann gehe ich mit runter in die Gruft!

WERTUNGSTENDENZ: 7 VON 10

Evil Schuster meint

„I'm Horny, Horny, Horny, Horny ..."

Ich vertrete den Standpunkt, dass Bösesein keinen Spaß macht, wenn es erlaubt ist. Einen **Guantanamo-Simulator** fände ich verwerflich, aber meine Sims einzumauern und sie hilflos ertrinken zu lassen in ihrer eigenen ... äh, lassen wir das. Was ich sagen will: **Dungeon Keeper** war ein Meisterwerk, das mich böse sein ließ und trotzdem fies viel Freude bereitete. Doch so sehr ich mir einen Ersatz wünsche, ich glaube nicht, das **Dungeons** diese Lücke füllen kann. Der spielerische Schliff, der Humor, der geniale Stil – so was traue ich aktuell keinem deutschen Studio zu. Ich lasse mich aber gern eines Besseren belehren ...

WERTUNGSTENDENZ: 6 VON 10



Batman: Arkham City

Bat Company 2

Genre: Action-Adventure | Entwickler: Rocksteady Studios | Hersteller: Warner Bros. Interactive | Termin: Winter 2011

Text: Lukasz Ciszewski/Christoph Schuster

Größer, weiter, besser – Teil 2 geht raus aus der Klapse und rein ins volle Leben!

Mit Gettos ist das so eine Sache: müffelnde Bruchbuden, brennende Mülltonnen, eine zügellos wuchernde Kakerlakenpopulation und zwielichtige Gestalten – alles unschön. Gotham City hat es allerdings noch schlimmer erwischt. Als die Kult-Klapse Arkham nämlich aus allen Nähten zu platzen droht, lässt Ex-Anstaltsleiter und Bürgermeister Quincy Sharp einfach das Gothamer Getto absperren und zu einem riesigen Freiluftknast umbauen. Ausbrechen ist dank der gnadenlosen Eingreiftruppe „Tyger" unmöglich. Innerhalb der Absperrung herrscht hingegen alleine Darwins Gesetz.

Gewalt erzeugt Gegengewalt

Eigentlich könnte man sich jetzt entspannt mit einem Bierchen auf die Gefängnismauer setzen und zusehen, wie Probleme sich selbst lösen. Dummerweise gibt's da noch Harvey Dent, der sich im Blockbuster **The Dark Knight** ein halbes Facelifting abholte und sich nun als durchgeknallter Gangster Two-Face in der City profilieren möchte. Seine Image-Kampagne umfasst unter anderem die geplante Hinrichtung der attraktiven Catwoman. Das kann unser dunkler Rächer und Stecher natürlich nicht zulassen und stürzt ins Gefecht, um seine Ex-Flamme zu retten.

Mach es zu deinem Projekt!

Mit im Gepäck hat Batman selbstverständlich seine Gadgets, die bereits im Vorgänger für Abwechslung sorgten: Enterhaken, Batarang, Explosivgel und Frequenz-Scanner. Neu hinzu kommen Rauchbomben, die Verwirrung stiften und Ihnen so die Flucht ermöglichen – im Zweifelsfall auch nach vorne. Das Superhelden-Navi erfährt ebenfalls ein Treiber-Update: Die bekannte Detektivsicht erweitert ein Umgebungsscanner.

Warum denn so ernst?

Als wäre ein Geisteskranker samt Privatarmee nicht schon genug, gibt sich zudem der Obermotz aus Teil 1 die Ehre. Zwar hat der Joker im Finale von **Arkham Asylum** ordentlich aufs Fressbrett bekommen, doch schon der erste Trailer zum Nachfolger verriet, dass es ihm den Umständen entsprechend ganz gut geht. Kein Wunder, pflegt den Scherzkeks doch seine nicht weniger durchgeknallte, aber ziemlich heiße Freundin Harley Quinn. Außerdem könnte er zufrieden auf das Chaos in Gotham herabblicken. Wir benutzen hier jedoch bewusst den Konjunktiv, da Joker und der anfangs erwähnte Two-Face in etwa so gut miteinander



Das erweiterte Kampfsystem eröffnet völlig neue Möglichkeiten. So können Sie Gegner nicht nur nacheinander ausschalten, sondern auch miteinander.

Die heißeste Versuchung, seit es **Arkham** gibt: Harley Quinn sieht schärfer aus denn je, hat aber immer noch heftig einen an der Klatsche.

Diesem Kritzler wird das Grinsen bald vergehen. Die grünen Clowns besitzen nämlich Infos über den Riddler, die Batman auch will.

auskommen wie die Familien Bush und Bin Laden. Da gerät Batman schon mal zwischen die Fronten und darf die doppelte Menge Prügelknaben verarzten. Gut, dass die Entwickler passend dazu die Kämpfe aufpeppen.

Gegen die Horde

Dank Freeflow-Kombos durften Sie im Erstling schon flüssig animiert böse Buben verdreschen. Um noch mehr Variation reinzubringen, lassen sich bei **Arkham City** neuerdings auch Konter gegen mehrere Angreifer gleichzeitig ausführen. Zudem soll Batman seine Gadgets sinnvoller in die Kombos integrieren. Diese Fertigkeiten haben Sie allerdings bitter nötig, schließlich stürzen sich in Teil 2 schon mal 40 Gegner gleichzeitig auf die Fledermaus.

Pussy Galore

Doch lassen wir Batman mal flattern und betrachten stattdessen Catwoman: Dass die Mieze der angedachten Exekution durch Two-Face entgeht, behaupten wir einfach ganz dreist. Schließlich turnt die Lady quicklebendig in Screenshots und Artworks herum. So einen Aufwand fährt kein Hersteller für eine Figur, die gleich im Intro verreckt! Vergessen sind dabei das merkwürdige Lack-Outfit von Michelle Pfeiffer in **Batmans Rückkehr** oder Halle Berry im Kino-Flop **Catwoman** – Rocksteadys virtuelle Supermuschi ist einfach zum Anbeißen! Wie sich die Beziehung zu Batman entwickelt und ob es vielleicht sogar heiße Liebesszenen zu bestaunen gibt, wollten die Entwickler hingegen nicht verraten. Verständlich, könnte dann doch eine Indizierung wegen Sodomie drohen …

Sie sind uns ein Rätsel …

Während Sie sich noch von diesem schlechten Witz erholen, stellen wir Ihnen fix Hugo Strange vor. Der glatzköpfige Psychiater dürfte nur echten **Batman**-Fans ein Begriff sein und gibt dementsprechend einen besonders reizvollen Gegner ab – schließlich ahnt kaum jemand, was dieser Typ im Schilde führt. Zu Beginn organisiert er gemeinsam mit Quincy Sharp noch brav das riesige Stadtgefängnis. Wir verwetten jedoch unser Batmobil, dass er nicht lange Handlager bleibt und alsbald seine eigenen, finsteren Pläne verfolgt.

Telefonstreicher

Doch genug von Unbekannten, widmen wir uns lieber wieder der Crème de la Crème der Superschurken. Während Sie durch Arkham City streifen, kann es nämlich passieren, dass es in einer Telefonzelle klingelt. Am Apparat: der Riddler, Rätselfreund und Wortakrobat. Er spielte bereits in **Arkham Asy-**



Gruppenkuscheln Reloaded: In **Arkham City** stürzen sich bis zu 40 Gegner auf Batman. Zum Glück hat dieser neue Tricks auf Lager.

Der Detektivmodus wurde überarbeitet, um seinem Namen alle Ehre zu machen. Der neue Schwerpunkt liegt nämlich auf Forensik.

Da hilft keine Faltencrème mehr: Two-Face will der sexy Catwoman ans Leder. Diese ist davon verständlicherweise nicht allzu begeistert.

lum seine Rolle, trat jedoch nie selbst in Aktion. Um diesmal an die Kopfnüsse des Superschurken zu gelangen, bekommt es Batman obendrein mit dessen Fußvolk zu tun und muss die Informationen aus ihnen herausfoltern – die CIA wäre stolz!

Augen auf beim Heldenkauf

Weit weniger schmerzhaft zeigt sich **Arkham City** da von seiner technischen Seite. Und das ist noch untertrieben. Im Ernst, das Teil sieht klasse aus! Abgefahrenes Charakterdesign, düstere Levels und fantastische Effekte – die Entwickler verpassten ihrem Batman schon in **Arkham Asylum** eine ganz eigene Note und paddeln munter weiter in diese Richtung. Deshalb soll auch der übermächtige Detektivmodus zurückgefahren werden. Per Knopfdruck verwandelte sich die hübsche Grafik in Teil 1 in eine bläuliche Röntgensicht, dank der Sie Geheimnisse und Feinde schneller ausfindig machten. Praktisch! Aber so nützlich, dass manche Spieler diesen Bluescreen gar nicht mehr abschalten wollten. In **Arkham City** soll der Detektivmodus deshalb eher an Augmented Reality erinnern, also die gezeigte Realität um Hinweise erweitern. Dazu gehören beispielsweise herumliegende Beweise wie Projektile, die Batman analysieren kann.

Der totale Absturz

Unsere liebste Neuerung ist aber der Power Dive: Um herumlungernde Gangster zu überraschen, stürzt sich Batman kopfüber von hohen Gebäuden. Durch den heftigen Einschlag gehen umliegende Gegner sofort zu Boden. Zudem wird der Bat-Haken modifiziert, sodass sich der Maskenmann in einer flüssigen Bewegung hochkatapultiert und sofort in den Gleitflug übergeht. Dort dürfte er dann auch verweilen, denn falls Entwickler Rocksteady alle Ankündigungen wie versprochen umsetzt, erwartet uns hier 2011 erneut ein echter Überflieger. Verdammt, wir wollen nicht so lange warten!

Christoph meint

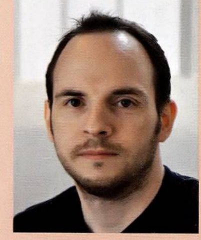


„Zum Glück steht mir Schwarz wirklich gut."

Rocksteady gelang mit **Arkham Asylum** ein Geniestreich. Die Briten verbanden den bunten Comic-**Batman** mit dem düsteren Kino-**Dark Knight**. Dass sie zudem ein flüssiges, motivierendes, qualitativ überragendes Spiel ablieferten, machte die Sache perfekt. Nun weiß ich ehrlich nicht, wie man dieses Meisterwerk noch toppen will – aber ich freue mich tierisch drauf, es zu erfahren!

WERTUNGSTENDENZ: 10 VON 10

„... wie Kinder im Süßwarenladen ..."



PC ACTION sprach mit Sefton Hill, dem Game Director von **Arkham City**, über Katzenfrauen, Sodomie und Ostereier.

PC ACTION: In Arkham Asylum gab es bereits einen Hinweis auf Teil 2. War das nur als Easter Egg geplant oder habt ihr damals tatsächlich bereits über einen Nachfolger nachgedacht?

HILL: Wir planten von Anfang an, ein Sequel zu machen, und wir hatten eine Menge Ideen. Ich meine, es ist nicht nur Quincy Sharp, sondern es gibt eine Menge Dinge, die einen zweiten Teil andeuten. Und in **Arkham City** gibt es wiederum viele Dinge, die ein neues Licht auf Ereignisse aus **Arkham Asylum** werfen.

PC ACTION: Das Kampfsystem soll nun komplexer sein. Was genau habt ihr verändert?

HILL: Unser Fokus lag in Teil 1 darauf, dass du den Controller in die Hand nimmst und wirklich Batman bist. Neu ist nun, dass du mehrere Feinde gleichzeitig blocken kannst, und innerhalb der Freeflow-Kombos lassen sich Gadgets besser einsetzen. Wir haben jetzt doppelt so viele Moves wie im ersten Spiel.

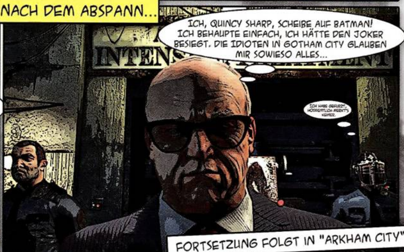
Die Geschichte des ersten Teils – wie wir sie in Erinnerung haben …











PC ACTION: In Arkham City warten bekannte Gesichter, aber auch unbekannte. Wie entscheidet ihr, wer es ins Spiel schafft?

HILL: Etwas, was das Universum von **Batman** so besonders macht, ist die unglaublich große Anzahl an Figuren. Ganz ehrlich, wir fühlen uns wie Kinder im Süßwarenladen, die einfach überall zugreifen dürfen. Wir wollen Geschichten schaffen, die von den Charakteren angetrieben werden. Wir wählten also Figuren aus, die sowohl Batman als auch den Spieler an ihre Grenzen bringen können. Und gerade die unbekannten Gesichter sind oft diejenigen, die Batman auf die interessanteste Art herausfordern.

PC ACTION: Was geht zwischen Batman und Catwoman? Dürfen wir uns auf Sexszenen freuen?

HILL: (lacht) Lass es uns so ausdrücken: Immer wenn Catwoman und Batman zusammen auftauchen, kommt es zu Spannungen.

PC ACTION: Arkham City scheint sogar noch finsterer zu werden als Arkham Asylum – war das von euch beabsichtigt?

HILL: Es war eine bewusste Entscheidung, sich mit verschiedenen Aspekten der Persönlichkeit Batmans zu beschäftigen. Es geht um das, was Batman zu dem gemacht hat, was er ist. Viele dieser Dinge sind sehr düstere psychologische Elemente und das hat diesem Spiel seinen düsteren Ton gegeben.

PC ACTION: Was ist schwerer: als neues Studio einen Überraschungshit abzuliefern oder jetzt die Erwartungen zu erfüllen?

HILL: Das ist wirklich eine gute Frage. Als wir **Arkham Asylum** machten, hatten wir die Chance, die Leute zu überraschen. Obwohl es heute ziemlichen Erfolgsdruck gibt, ist es am wichtigsten, dass wir selbst absolut motiviert sind. Da können wir gar nicht zu sehr an die Erwartungen denken, das würde uns wahnsinnig machen. (lacht)

Der Griff zur Krone: Nach zwei Dritteln der Spielzeit werden Sie in **Fable 3** zum allmächtigen Herrscher.

Screen-Info

Alle Bilder stammen aus der Xbox-Version und wurden uns von Microsoft zur Verfügung gestellt. Leider fehlen teils sämtliche Bildschirmanzeigen und auch die Kameraperspektiven sind dämlich gewählt.

Fable 3

Herrschaftszeiten!

Genre: Action-Rollenspiel | Entwickler: Lionhead | Hersteller: Microsoft | Termin: Frühjahr 2011

Text: Thorsten Küchler

Wo andere Rollenspiele enden, geht dieses Abenteuer erst richtig los!

FAQ

Wieder so eine Vorschau, bei der ihr einfach Bilder vom Hersteller bekommen und ein paar Infos zusammengetragen habt!
Falsch gedacht! Wir waren im deutschen Microsoft-Hauptquartier und haben dort die fertige Xbox-360-Fassung von **Fable 3** über 6 Stunden lang gespielt. Daher können wir uns ein sehr genaues Bild von der Qualität des Spiels machen.

*Moment mal, **Fable 3**? Es gab doch noch gar keinen zweiten Teil!?*
Doch, den gab es! Aber er erschien nur für die Xbox 360 (siehe Kasten unten). Warum Microsoft nun plötzlich den dritten Teil wieder für den PC umsetzt, das ist uns schleierhaft. Wir tippen aber darauf, dass der Windows-Konzern schlicht und einfach positive PC-Schlagzeilen machen wollte.

Okay, verstehe ich denn dann überhaupt die Story? Worum geht's?
Ja, die Handlung ist auch losgelöst von der Serie zu kapieren. Es geht um einen bösen König namens Logan, den Sie als sein Bruder stürzen müssen. Der Clou daran: Nach etwa zwei Dritteln der Spielzeit werden Sie selbst zum König und müssen fortan Ihre zuvor gemachten Versprechungen einhalten.

Das klingt ja mal spannend! Gibt es sonst noch Besonderheiten im Vergleich zu anderen Rollenspielen?
Einige! So kommt **Fable 3** ohne Bildschirmmenüs aus (siehe Kasten unten rechts) und es passt sich dem Spieler automatisch an. Wenn Sie beispielsweise böse agieren, dann verändert sich das Aussehen Ihres Helden und seiner Waffen entsprechend!

Die beiden Vorgänger



Fable 1

Im September des Jahres 2004 erschien der erste Teil der Serie für die Xbox. Die PC-Umsetzung kam erst über ein Jahr später, beinhaltete aber zusätzliche Quests und Waffen – daher auch ihr Untertitel **The Lost Chapters**.

Fable 2

Die zweite Episode wurde leider ausschließlich für die Xbox 360 veröffentlicht. Sehr schade, denn das Spiel ist in allen Belangen besser als sein direkter Vorgänger – besonders das innovative Kampfsystem verdient viel Lob.



Actionreich: Das Kampfsystem

Die Gefechte von **Fable 3** basieren auf einem ebenso einfachen wie guten System: Zauber sowie Fern- und Nahkampfwaffen werden jeweils über eine eigene Taste ausgelöst. Sie können also jederzeit und sogar mitten im Angriff von einer Offensiv-Art zur anderen wechseln. Dieses intuitive Hauen und Stechen hat jedoch einen Haken: Man verfällt schon bald in wildes Knopfgehämmer, frei nach dem Motto „Irgendwas wird schon passieren". Zudem ist der Nahkampf-Knopf auch noch doppelt belegt: Um zu blocken, müssen Sie ihn länger gedrückt halten – eine beknackte Idee der Entwickler. Ebenfalls nicht ideal gelöst: Das Spiel entscheidet selbst, welchen Gegner Ihr Held attackiert – Sie können nur die grobe Himmelsrichtung des Angriffs vorgeben. Das stört vor allem beim Einsatz von Zauberprojektilen und Pistolen.



▲ Nett animiert, aber arg seicht: Die Schwertkämpfe haben mit einem waschechten Rollenspiel nicht mehr viel zu tun. Zudem haben uns die seltsam brutalen Finishing-Moves (Bild rechts) etwa irritiert – das passt so gar nicht in die märchenhaft-charmante Welt von **Fable 3**.



► Typische Szene: Sie kämpfen stets gegen mehrere Widersacher gleichzeitig. Dennoch bleibt das Geschehen zumeist sehr fair – das Verhalten der Bösewichter bleibt nämlich vorhersehbar und eher dümmlich. Auch Ihre KI-Partner agieren oft wie Kanonenfutter, sind aber zum Glück unsterblich.



◄ Kimme und Korn: Auf Knopfdruck können Sie auch in einen manuellen Zielmodus schalten. Dies mildert die Probleme mit der automatischen Gegnererfassung etwas. Allerdings kann sich ihr Held während des (trägen) Anivisierens nicht zur Seite bewegen und wird so selbst zum einfachen Ziel!



▲ Magie für Fortgeschrittene: Der Blitz-Zauber schockt jeden Gegner (Bild oben), wird aber erst in Kombination mit der Wirbelwind-Hexerei so richtig mächtig. Denn dann entfacht er einen tödlichen Elektrosturm (Bild links).

Jetzt neu: Ein Spiel mit ohne Menüs!

Eines der im Vorfeld am häufigsten diskutierten Features von **Fable 3** war der Verzicht auf ein Menü. Denn egal ob Inventar, Weltkarte oder Händlerangebot – das Spiel kommt vollständig ohne trockene Listen und Zahlenwüsten aus. Das mag zwar schicker aussehen, aber ergibt es auch spielerisch Sinn?

Die Antwort: Jein!

Zuerst mal zur Funktionsweise: Sie landen auf Tastendruck in Ihrem Unterschlupf – einer Halle, die quasi ein begehbares Menü ist. Spazieren Sie nun in die Waffenkammer, so sehen Sie dort Ihr Inventar an der Wand hängen. Die Weltkarte hingegen steht in der Mitte des Raumes als eine Art Miniaturmodell, auf das der Held blicken kann. Das alles ist zwar eine nette Spielerei, aber eigentlich auch nichts anderes als ein verkapptes Menü in schicker Verpackung. Ebenfalls nicht ideal: Die Karte ist zwar bei Weitem besser als die der Vorgänger, sie zeigt Ihnen aber nicht die aktuelle Position Ihres Helden an – was soll das denn bitte?



Kleider machen Leute: Zahlreiche Quests erfordern das Tragen einer bestimmten Garderobe.



Welches Messerchen hätten's gerne: Schwerter legen Sie direkt in der begehbaren Waffenkammer an.



Klasse: Die Karte zeigt nicht nur Gebäude, sondern auch Infos zu den Bewohnern an.

Witzig, spannend, anders: Die Quests

Als größte Stärke des Spiels stellte sich bei unserem Probezock das Quest-Design heraus. Hier haben sich die Entwickler einige wirklich grandiose Späße einfallen lassen: So müssen Sie beispielsweise in Frauenkleidern an einem Theaterstück mitwirken, werden zur Spielfigur eines grotesken Brettspiels geschrumpft und helfen einem Grenadier namens Dusel beim Abwehren einer Untotenarmee. Nicht so toll: Das groß angekündigte Anfassen von KI-Figuren, sie können zum Beispiel mit Damen Händchen halten, ist spielerisch sinnfrei.

Geh deinen Weg!

Durch das Absolvieren der Quests erhalten Sie Gildensiege, also Erfahrungspunkte. Mit diesen schreiten Sie auf der sogenannten Siegesstrasse voran und öffnen dort Kisten. Jede der Schatullen steht für ein spezielles Charakter-Upgrade oder neue Talente.



Die Dialoge wirken sehr natürlich. Hier warten wir gemeinsam mit einem Verbündeten auf eine Seilbahn (im Bildhintergrund) – doch das Ding stürzt gleich ab.



Fass mich nicht an! Die Touch-Mechanik entpuppt sich als ganz schlechter Witz – von dieser Idee hatten wir uns deutlich mehr versprochen.

Neues vom PR-Peter

Lionhead-Boss Peter Molyneux ist ein bekannter Mann. Zum einen, weil er tolle Spiele wie **Populous** erfunden hat. Zum anderen weil er seine Werke im Vorfeld gerne mit allerlei maßlos übertriebenem Palaver anpreist. Wir haben überprüft, welchen Wahrheitsgehalt Peterchens Werbesprüche zum Thema **Fable 3** haben!

„Die Touch-Mechanik (also das Anfassen der Spielfiguren) bindet den Spieler emotional!"

PC Action meint: „Nix da! Man drückt eine Taste, mehr ist nicht!"

„Die Siegesstraße lässt dem Spieler viel mehr Freiheiten, seinen Helden zu entwickeln!"

PC Action meint: „Stimmt nicht! Das Upgraden ist extrem limitiert!"

„Die sich verändernden Waffen zeigen mir sofort, wie ein Spieler tickt, welchen Charakter er hat!"

PC Action meint: „Haha, man erkennt die Unterschiede kaum!"

Am PC ist alles besser?!



Stimmungsvoll, aber detailarm: Optisch wirkt **Fable 3** auf der Xbox 360 etwas altbacken. Die PC-Fassung sollte mit deutlich besseren Texturen daherkommen.

Die PC-Umsetzung von **Fable 3** wird wohl erst im Frühjahr 2011 erscheinen. Wir sagen Ihnen, wo Entwickler Lionhead unbedingt noch nachbessern sollte.

- DIE TECHNIK: Bei der von uns angespielten, fast fertigen Konsolenversion traten noch einige Mini-Bugs auf. Zudem wirkte die Optik recht grobschlächtig. Da muss sich bei der PC-Fassung noch einiges zum Guten ändern!
- DIE MINISPIELE: Immer wenn Ihr Held einen Job annimmt, müssen Sie monoton Tasten drücken – ob beim Schmieden oder beim Backen. Hier wünschen wir uns mehr Abwechslung.
- DIE SPIELSTÄNDE: Das Xbox-Original erlaubt Ihnen nur einen popeligen Save-Slot. Das muss verbessert werden!
- DIE LÄNGE: Das Spiel ist nach 10 Stunden vorbei. Auf dem PC wollen wir Bonus-Inhalte!



Armselige Arbeit: Die Minijobs sind allesamt furchtbar dröge und langwierig. Hier wünschen wir uns für die PC-Version viel mehr Abwechslung!

Thorsten meint

„Nicht fabelhaft, aber dennoch enorm spaßig!"

Ich habe beide Vorgänger durchgespielt und sie für ihren einzigartigen Charme geliebt. Dementsprechend hoch waren meine Erwartungen an **Fable 3**, das im Vorfeld von Peter Molyneux als Fantasy-Wunderwerk angepriesen wurde. Aber wie so oft hat der PR-Peter wieder mal zu viel versprochen, denn besonders die vermeintlich revolutionärsten Elemente des Spiels entpuppen sich als reichlich unwichtig. So ist der Komplettverzicht auf Menüs zwar löblich, einen spielerischen Vorteil bringt er aber nicht. Noch enttäuschender ist die Anfass-Mechanik: Es mag ja witzig sein, dass ich Spielfiguren an der Hand durchs Level schleifen kann, emotionale Bindung kommt dadurch aber noch lange nicht zustande. Dass unter diesem Meinungskasten dennoch eine „8 von 10" steht, liegt am Quest-Design: Mehr als ein Dutzend Mal habe ich mich beim Zocken über die schrägen, aber auch genialen Einfälle innerhalb der einzelnen Missionen gefreut. Zudem ist die Idee, den Zocker zum Herrscher der Spielwelt zu machen, schlichtweg klasse!

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10

So testen wir

Welche Ideen und Grundsätze stecken hinter der PC ACTION? Wir klären auf:

PC ACTION: Unsere Vorsätze

1. **Wir wollen Action! Immer!**
   Unsere Seiten drehen sich in erster Linie um Actionspiele, obwohl wir Ihnen selbstverständlich den kompletten Marktüberblick bieten.
2. **Das Leben ist ernst genug!**
   Deshalb steht der Lesespaß an erster Stelle! Wir wollen Sie informieren, aber auch unterhalten!
3. **Ehrlichkeit schreiben wir groß!**
   Und das nicht nur, weil das ein Substantiv ist. Wir sagen Ihnen rundheraus, wann und aus welchem Grund unsere Tests nicht unter Laborbedingungen stattfinden konnten, aus welcher Version die Screenshots stammen und welche ihrer Versprechen die Hersteller nicht gehalten haben.
4. **Wir verlängern Ihren Spielspaß!**
   Sie wollen mehr Futter? In diesem Magazin finden Sie zusätzlich die besten Modifikationen und Karten zu Ihren Lieblingsspielen!
5. **Wir beißen Sie nicht!**
   Schreiben Sie uns! Wir beantworten jeden Leserbrief seriös – nur nicht im Heft! Aber Vorsicht: Auf den Leserbriefseiten kennen wir keine Gnade!

Awards



„Geiles Stück!"-Award
Diesen heiß begehrten Preis bekommt jede Softwareperle ab 85 Prozent Spielspaß.



Spiel des Monats
In jeder Ausgabe küren wir ein Spiel, das etwas ganz Besonderes ist, mit diesem Preis!

Die Module

Große Tests sind in drei Arten von Modulen unterteilt:

INFO – Info-Module werten nicht, sondern vermitteln Hintergrund – vom Entwickler-Porträt bis zum Vergleich mit anderen Genre-Vertretern.

PRO – An den Pro-Modulen können Sie auf einen Blick ablesen, welche Punkte wir am Spiel toll fanden. Ergo: Was grün ist, rockt!

CONTRA – In den Contra-Modulen wird draufgehauen. Hier sagen wir Ihnen ungeschönt, was am Spiel nervt und so die Wertung drückt.

Die Wertungsgrenzen

90-100%	Herausragend: Wer bei diesem Spiel keinen Spaß hat, sammelt besser Muscheln oder Briefmarken.
80- 89%	Sehr gut: Selbst Genre-Neulinge könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
70- 79%	Gut: Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger sowieso.
60- 69%	Befriedigend: Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein …
50- 59%	Ausreichend: Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.
40- 49%	Mangelhaft: Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.
≤ 39%	Ungenügend: Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
TERMIN	31.02.2010
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Hakenkreuze, Blut, abgetrennte Körperteile, Waffen und Gegner wurden entfernt.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Zweikernprozessor mit 2,5 GHz, 1 GB RAM, 256-MB-Grafikkarte, 3 GB HD, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
(Team-)Deathmatch, Capture the Flag, Last Man Standing, Coop-Modus (Kampagne)

MAX. SPIELERANZAHL	64
SPIELMODI	7
SPLITSCREEN	Ja
VOICECHAT	Ja

Der Infokasten
Hier finden Sie alle harten Fakten zum Spiel. Von Jugendeignung und Sprache über den Preis bis zu den Mehrspieler-Optionen. Besonderheiten heben wir hervor.

Die Meinung
Sie bekommen von uns immer unsere ehrliche Meinung. Und: Wir sagen Ihnen klar, mit welchen Gefühlen wir in den Test gingen. Schließlich hat jeder seine Vorurteile!

Die Wertung
Jedes Pro- und Contra-Modul beeinflusst hier die Endwertung für Einzel- und Mehrspieler. Außerdem bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat.

PC ACTION-Tester meint



„Für dieses Spiel verkaufe ich meine Ex-Freundin!"

Mein Vorurteil ▸ Der erste Teil war spannend wie eine Bundestagsdebatte, deshalb habe ich von diesem Teil der Reihe nicht so viel erwartet.

Doch hier kracht's und scheppert's an jeder Ecke und ständig fliegt was in die Luft. Es vergeht keine Sekunde, ohne dass irgendwas Spannendes passiert. Schade nur, dass mein bleihaltiges Abenteuer schon nach drei Stunden in einem langweiligen Abspann gipfelt. 45 Euro dafür sind eine Frechheit! Zum Glück hält mich der Mehrspielermodus wesentlich länger bei der Stange.

Wertung

PRO
- Durchgehende Action und Spannung

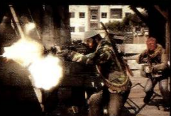
CONTRA
- Miserable Gegner-Intelligenz

GRAFIK	9
SOUND	8
STEUERUNG	7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
87	91


INKLUSIVE
ZUGANG
ZUR BETA VON
BATTLEFIELD 3™

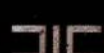











PlayStation®Network




Meinungsmache

Vorsicht, subjektiv! Was denkt die Crew über die Spiele des Monats?

Spiel	WOLFGANG FISCHER 	PATRICK SCHMID 	JÜRGEN KRAUSS	CHRISTOPH SCHUSTER 	MARC BREHME 
ARCANIA: GOTHIC 4 (Test S. 72)  Ø WERTUNG: 6,4	Das **Gothic**-Feeling ist weg! Gerüchten zufolge hat Entwickler Spellbound es gestohlen und in einem Keller vergraben! Skandal! **6**	Nicht Fisch, nicht Fleisch. Die Grafik ist hübsch, man trifft alte Bekannte, aber mit den alten **Gothic**-Teilen hat **Arcania** leider nur wenig zu tun. **7**	Für mich ist die Serie schon lange gestorben. Wie kann man das beste Kampfsystem der Welt (das aus Teil 1) nur so verweichlichen? **5**	**Gothic** ist schon lange tot! Was Spellbound abliefert, ist eher ein **Two Worlds 1.5**. Und wer braucht das, wo doch bald **Two Worlds 2** erscheint? **6**	**Gothic** + casual = **Arcania**. Es macht zwar immer noch Laune, aber ich finde es eindeutig zu leicht. Sogar auf den höheren Schwierigkeitsgraden. **8**
LARA CROFT & THE GUARDIAN OF LIGHT (Test S. 85)  Ø WERTUNG: 8,6	Tolle Inszenierung, coole Geschicklichkeitseinlagen und schön in Szene gesetzte Rätsel: für mich die beste Lara aller Zeiten! **9**	Endlich mal was anderes als 3rd-Person-Gehüpfe. Wurde aber auch Zeit! Und neuerdings darf man sogar im Koop-Modus mit Lara spielen … **8**	Tja, manchmal ist weniger einfach mehr: Trotz (oder aufgrund?) fehlender frei um die Polygon-Hupen drehbarer Kamera ist diese Lara top! **9**	Da ich als Einziger hier sogar echte Freunde habe, begeistert mich neben dem guten Gameplay auch der coole Koop-Modus. Ein starker Reboot! **9**	Hätte ich zwar ebenso wenig erwartet wie eine Steuerrückzahlung, aber die neue Lara ist wirklich cool geworden. Unbedingt kaufen! **8**
PRO EVOLUTION SOCCER 2011 (Test S. 86)  Ø WERTUNG: 8,8	Endlich wieder mit den originalen Bayern in der Meisterliga antreten. Alleine deswegen hat Konamis Kick für mich die Nase vorn. **9**	Nachdem ich bei **PES 2011** grundsätzlich gegen Herrn Schuster gewinne, ist es eindeutig das bessere Fußballspiel! Noch eine Partie? **9**	Kicken ist super! Mist, meine K-Taste ist wohl dekekt. Wie kies … Na, hat wer diesen unterirdischen Gag verstanden? Nein? Besser so! **7**	**PES 11** ist endlich das Next-Gen-**PES** gworden, aus dem alle weiteren Ableger entstehen können. Sail on, Seabass, Perfection is near! **10**	Zugegeben: An das neue Passsystem muss man sich erst gewöhnen, aber wenn man es erst mal intus hat, bietet es geniale spielerische Freiheit. **9**
FIFA 11 (Test S. 88)  Ø WERTUNG: 7,6	Nur ein Hauch trennt **FIFA** in diesem Jahr von **PES**. Wie jedes Jahr stört mich die Ballphysik, der Rest ist durchweg gelungen und stimmig. **8**	**FIFA** ist **PES** in vielen Belangen überlegen, nur das Spielen selbst macht mir bei Konamis Kicker-Simulation deutlich mehr Spaß. **8**	Ich hab diese **FIFA**-vs.-**PES**-Hysterie ja nie verstanden und würde am liebsten immer noch **International Soccer** spielen. Wer spielt mit? **7**	Ohne **PES** wäre **FIFA** immer noch ein Dreckspiel. Punkt. Bleibt die Frage, warum ich die Kopie zocken sollte, wenn ich das Original haben kann? **7**	Auch wenn ich mir dafür die Zunge abbeißen möchte, ich MUSS dem Fischer Recht geben. ARGH! **PES** hat dieses Jahr knapp die Nase vorn. Sorry. **8**
CIVILIZATION 5 (Test S. 82)  Ø WERTUNG: 7,8	Ein Fest für Erforscher, Baumeister und Strategen. Da ich nichts davon bin, begeistert mich das neue Spiel vom alten Sid nicht ganz so sehr. **7**	Oh je, es gibt ein neues **Civ**. Chef, ich bräuchte dann mal bitte ein paar Monate Urlaub! Auch die fünfte Ausgabe ist wieder einmal genial. **9**	Mir gefiel Teil 1 ganz gut. Danach wurde es mir viel zu kompliziert. Und zu bunt. Und zu dreidimensional. Und zu sehr CD-ROM. **6**	Das Kokain der Nerds – es macht, dass du dich groß fühlst, es macht dich abhängig und es zerstört dein Leben! Aber es ist einfach zu gut. **8**	Ein Meisterwerk für Rundenstrategen. Sid hätte noch etwas mehr Mut zur Veränderung beweisen können, aber auch so schon ein Knaller! **9**
ALIEN BREED 2: ASSAULT (Test S. 90) Ø WERTUNG: 5,6	Herrlich harte, hemmungslose Ballerei. Nur dumm, dass die Entwickler, was Abwechslung und Innovationen angeht, totale Nullen sind. **5**	Schon wieder Alien-Horden erschießen? Nee, danke. Die Spielidee ist so frisch wie der Kaugummi, der unter meinem Tisch klebt. **5**	Na ja, auch ohne Abwechslung und Genre-Weiterentwicklung: Immerhin sind die Feinde Aliens, verdammt! RTRTRTR, Pew-pew, kazong! **7**	Ganz ehrlich: Ich blick nicht mehr durch! Alien hier, Alien da, Alien überall und ab 2011 auch in 3D im Kino – denkt euch endlich neue Namen aus! **6**	Schon wieder ein Alien-Spiel? Diesmal wohl mit Alf? Der mit Fellbüscheln schießt und Katzen frisst, um seine Gesundheit wieder aufzufüllen? **5**
F1 2010 (Test S. 92)  Ø WERTUNG: 6,6	Eine F1-Spiel mit Karrieremodus, bei dem ich die Millionarios Alonso, Schumi und Vettel ins Kiesbett drängeln darf? Find ich gut! **8**	Obwohl ich Rennspiele normalerweise weiträumig umfahre, gefällt mir **F1 2010** dank toller Grafik und Fahrphysik recht gut. **8**	F1? Als jemand, der die komplette F-Serie (F1-F12) besitzt und dauernd mit allen Teilen spielt (am liebsten mit F5), fordere ich endlich ein F13! **6**	In jedem Mann steckt irgendwie noch immer ein Kind. Und das spielt halt nun mal gerne im Dreck. Deswegen bevorzuge ich Rallye. **8**	Ich schau mir diese Grütze schon im Fernsehen nicht an. Da muss ich mir das Spiel mit der hirnlosen Im-Kreis-Fahrerei nun wirklich nicht antun. **3**

Inhalt



Arcania: Gothic 4

Fehlerfrei zum Einheitsbrei

Genre: Rollenspiel | Entwickler: Spellbound Entertainment | Hersteller: Jowood | Termin: 12.10.2010

Text: Sebastian Weber

Jowood versucht es erneut: Ist Gothic 4 besser als der fehlerhafte Vorgänger?

Durchwachsene Geschichte

Arcania kann nicht durchgehend fesseln.

Ein Rollenspiel mit epischer Geschichte, die von Anfang bis Ende mitreißt – das wünscht man sich, doch **Arcania** kann dies nicht über die gesamte Spielzeit bieten. Der Anfang plätschert zu sehr vor sich hin, der Held möchte seine Freundin zur Frau nehmen und muss dafür einige Aufgaben im Auftrag des Schwiegervaters in spe erfüllen. Sobald Sie dies endlich geschafft haben, nimmt die Story an Fahrt auf: Soldaten von König Rhobar III. (der bisherige Held der **Gothic**-Reihe) überfallen Feshyr, die Heimatinsel des Helden. Ihre Spielfigur macht sich danach auf, sich an den Schurken zu rächen. Fortan dreht sich alles darum, den verhassten König zu finden und zu stellen. Die Motive des Helden sind also klar und nachvollziehbar. Später jedoch driftet die Geschichte ins Übernatürliche ab und wird ein wenig konfus. Alles wirkt, als hätte Spellbound schneller ein Ende für **Arcania** finden müssen als geplant. Dennoch: **Arcania** kann über weite Strecken unterhalten und die Charaktere – vor allem die aus den Vorgängern bekannten – überzeugen. Lediglich der Start hätte etwas flotter und spannender inszeniert gehört.



Auf Dämonen wie diesen treffen Sie erst spät im Spielverlauf. Sie sind aber leicht zu besiegen.



König Rhobar III. hat ein Geheimnis, das Sie später lüften.



Wenn Sie gegen mehrere Gegner kämpfen, visiert der Held den nächsten an, sobald Sie den ersten besiegt haben.



Die zweite Hälfte von **Arcania** wird zunehmend übernatürlicher und wirkt teilweise ein wenig aufgesetzt und zusammengeklaut.

FAQ

*Welchen Kopierschutz nutzt **Arcania: Gothic 4**?*

Arcania nutzt Securom als Kopierschutz. Dabei gibt es nur wenige Einschränkungen: Sie dürfen das Rollenspiel auf beliebig vielen Rechnern installieren; um es zu aktivieren, benötigen Sie allerdings eine Internetverbindung. Danach kann **Arcania** auf maximal drei PCs gleichzeitig gespielt werden, ohne die DVD im Laufwerk zu haben oder mit dem Internet verbunden zu sein.

Welche Version habt ihr getestet?

Im Vorfeld bekamen wir von Jowood einen Master Candidate (eine Version, wie sie möglicherweise auf der Verkaufs-DVD zu finden ist). Mit diesem spielten wir **Arcania** durch. Kurz vor Redaktionsschluss stellte uns Jowood schließlich die Goldmaster-Fassung zur Verfügung, also die Version, die auch auf der Verkaufs-DVD landet. Mit dieser überprüften wir, ob die zuvor festgestellten Programmfehler noch vorliegen.

Exklusiv auf DVD: Die Demo

Was für ein Service: Auf unserer DVD finden Sie die offizielle Demo zu **Arcania**. Die Anspielversion des Rollenspiels umfasst das Tutorial auf der Insel Feshyr sowie einen exklusiven, actionreichen Schluss, den das Hauptspiel nicht enthält. Bis zum Ende müssen Sie zehn Quests absolvieren und verbringen dabei rund zwei Stunden mit **Arcania**. Die Demo bietet damit alles, um sich ein gutes Bild von der Qualität von **Gothic 4** zu machen.

Versprechen auf dem Prüfstand

Im Vorfeld prahlen Entwickler gerne mit geplanten Inhalten. Wir verraten Ihnen, welche Ankündigungen für **Arcania** wahr wurden:

SO WAR ES VERSPROCHEN	SO IST ES TATSÄCHLICH
Mimik der Charaktere	
Für unsere Vorschau in Ausgabe 09/10 besuchte uns Jowood mit einer Version von **Arcania**. Dort fehlte die Mimik der Charaktere komplett, da sie angeblich erst noch eingefügt werden sollte.	In der uns vorliegenden Goldmaster-Version von **Arcania** fehlen die Gesichtsanimationen der Charaktere zwar nicht mehr, jedoch passen diese oftmals nicht zum Gesagten. Die Leute wirken so oft eher wie Roboter als wie Menschen.
Spielwelt	
Kurz nach der Ankündigung von **Arcania** versprach Spellbound, dass die Spielwelt genauso groß und offen bleibt, wie man es aus dem Vorgänger kennt.	Die große Hauptinsel, die etwa 90 Prozent der Spielwelt ausmacht, ist in Zonen eingeteilt, die man nach und nach freispielt. Das Eiland fällt deutlich kleiner aus als die Welt von **Gothic 3**.
Verbessern der Talente	
Wer eine Fähigkeit oft benutzt, verbessert diese dadurch, sodass Sie einen Bogen zum Beispiel ruhiger halten. Das kündigte Spellbound vergangenes Jahr an.	Talente verbessern Sie, indem Sie verdiente Fähigkeitenpunkte investieren. Sollten die Skills sich durch häufiges Anwenden verändern, fällt dies unspürbar gering aus.
Schnellreisesystem	
Damit Sie nicht stundenlang durch die Spielwelt marschieren müssen, plante Spellbound ein Teleportersystem, mit dem Sie schnell von einem Ort zum nächsten gelangen.	Das versprochene Teleportersystem haben die Entwickler umgesetzt. Jedoch dürfen Sie stets nur zwischen zwei bestimmten Punkten hin- und herreisen, es gibt keine freie Wahlmöglichkeit.
Geschichte und Konsequenzen von Handlungen	
Arcania soll Sie laut Entwickler mit einer spannenden, wendungsreichen Geschichte bei der Stange halten, die durch Ihre Entscheidungen beeinflusst wird – es erwarten Sie teils harte Konsequenzen.	Die Story von **Arcania** kommt erst langsam in Fahrt, bleibt aber nachvollziehbar. Die Quests ziehen jedoch kaum Folgen nach sich und münden meist in ein gleiches Ende. Hier hätten wir uns gravierendere Konsequenzen von Entscheidungen gewünscht.
Wetter und Tageszeit veränderbar	
Ein mächtiges System, das neue Taktiken eröffnet: Per Zauber dürfen Sie Wetter und Tageszeit nach Lust und Laune beeinflussen, um sich Vorteile zu verschaffen.	Die Idee dieses mächtigen Zaubers musste wohl aus Balancing-Gründen sterben. Zwar sind Wetter und Tageszeit nach wie vor dynamisch, allerdings nicht beeinflussbar.



In vielen Dialogen stimmt die Mimik der Charaktere nicht. Darunter leidet die Atmosphäre.



Die Spielwelt sieht toll aus, ist aber nicht so groß und offen wie angekündigt.



Die Entwickler erzählen die Geschichte in vorgerenderten Zwischensequenzen.

Hübsche, aber unglaubwürdige Spielwelt

Kompakter als im Vorgänger, aber genauso abwechslungsreich ist die Spielwelt von **Arcania** – doch sie hat auch ihre Macken.

Die **Gothic**-Reihe zeichnete sich bislang immer durch eine große, frei erkundbare Welt aus, in der ein Schritt in die falsche Richtung den Tod bedeuten konnte. **Arcania** fällt einsteigerfreundlicher aus, denn die Entwickler unterteilen die Spielwelt im Prinzip in Levels. Je weiter Sie in der Story voranschreiten, desto mehr Gebiete schalten Sie frei. Echtes **Gothic**-Feeling kommt damit jedoch nicht auf. Genauso wie beim Verhalten der Nichtspielercharaktere. Wenn Sie in den Vorgängerspielen versuchten, sich mit Diebstahl ein Zubrot zu verdienen, hagelte es schnell Prügel. In **Arcania** dagegen interessiert es niemanden. Teilweise führt dies zu witzigen Dialogen. Wenn ein NPC Ihnen anbietet, als Belohnung für eine Quest etwas aus seiner Truhe zu nehmen, die Sie vorher bereits ausgeräumt haben, zerstört dies schnell die Fassade der virtuellen Welt.



Orte wie dieses Schlachtfeld fügen sich nicht nahtlos in die Umgebung ein.



Der Kerl lässt Sie nicht durch. Erst wenn es die Story erlaubt, dürfen Sie weiter.

So viel Gothic steckt noch drin

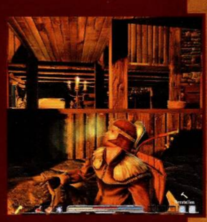
Gothic 4, aber ohne Piranha Bytes. Ob hier überhaupt ein **Gothic**-Spiel vorliegt?

ALTE BEKANNTE:
In **Arcania** treffen Sie auf allerlei Charaktere aus den Vorgängerspielen – ob Diego, Gorn oder Milten. Diese sehen ein wenig anders aus, erfüllen aber den wichtigen Zweck des Wiedererkennungswertes.

SCHWIERIGKEITSGRAD:
Gothic war immer ein Rollenspiel mit hohem Frustfaktor. Ein Schritt in ein falsches Gebiet und Ihre Spielfigur segnete das Zeitliche. **Arcania** fällt deutlich einfacher, teils zu einfach aus. Geübte Spieler scheitern im Verlauf des Abenteuers selten. Optional dürfen Sie im „Gothic-Modus“ spielen, wenn Sie eine Herausforderung suchen.

SPIELWELT:
Die Spielwelt von **Gothic** war immer offen und zuletzt in **Gothic 3** riesig groß. Das Abenteuer von **Arcania** spielt auf zwei Inseln: einem Tutorialgebiet und dem Hauptteiland. Letztgenanntes bietet verschiedene Vegetationen und mehrere Städte. Aber: Spellbound unterteilt **Arcania** im Prinzip in Levels. Denn mit voranschreitender Story erschließen Sie immer neue Gebiete der Insel. Ärgerliche Konsequenz: Völlig freies Erkunden fällt aufgrund dieser Beschränkung flach.

CHARAKTERENTWICKLUNG:
Bisher waren Lehrpunkte und Lehrmeister nötig, um seinen Charakter auszubauen. In **Arcania** investieren Sie lediglich pro Level-Aufstieg drei Skill-





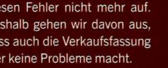
Punkte in Ihre Fähigkeiten, was mit **Gothic** nichts mehr zu tun hat.

RAUE CHARAKTERE:
Fiese Typen, Schimpfworte, Gewalt – das zeichnete **Gothic** bisher aus. Auch Spellbound versucht sich daran, schafft es aber nicht immer, dies glaubwürdig umzusetzen.



Diese Fehler fielen uns auf

Um die Qualität von Arcania steht es besser als seinerzeit bei **Gothic 3**.



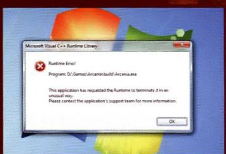
FEHLENDE TEXTUREN:
Die erste Version des Titels, die wir spielten, stellte Texturen von Gebäuden teils nicht dar. Unsere finale Testversion wies diesen Fehler nicht mehr auf. Deshalb gehen wir davon aus, dass auch die Verkaufsfassung hier keine Probleme macht.



SELTSAME ANIMATIONEN:
In den Kämpfen scheint der Held manchmal Knochen aus Gummi zu haben, denn er verbiegt seinen Leib enorm. Hier haben die Designer schlampig gearbeitet. Es handelt sich hierbei aber nur um einen Schönheitsfehler.



ABSTÜRZE:
Auch dieses Problem trat nur mit der ersten Version von **Arcania** auf. Unsere Testversion lief problemlos. Jedoch können wir nicht garantieren, dass die Verkaufsversion komplett ohne Abstürze spielbar ist.



TELEPORT IN DIALOGEN:
Wenn Sie einen NPC ansprechen und nicht an der „richtigen“ Stelle stehen, versetzt das Spiel Ihren Helden für den Dialog automatisch. Diese Starrheit nervt und wirkt unrealistisch, jedoch beeinträchtigt sie den Spielverlauf nicht.



DOPPELTE FRISUREN:
Die Haare der Charaktere haben ihre Macken: Sie erscheinen in mancher Szene doppelt, sodass eine geisterhafte Haarpracht auf den Köpfen wächst. Nur ein optischer Makel, der sicher per Patch behoben wird.



GEKLONTE NPCS:
Beim Charakter-Design waren die Entwickler faul. In der Spielwelt laufen viele Typen herum, die sich wie ein Ei dem anderen gleichen – teilweise sogar wichtige Charaktere. Unrealistisch und teils schwer auseinanderzuhalten.



Einfache und anspruchslose Charakterentwicklung

In Sachen Charakterentwicklung geht Entwickler Spellbound weg vom traditionellen Rezept und orientiert sich am Genre-Standard – ein weiterer Gothic-Faktor geht verloren.

In den früheren **Gothic**-Teilen verdienten Sie sich bei einem Stufenanstieg sogenannte Lernpunkte. Diese investierten Sie dann bei einem Lehrmeister zusammen mit genug Barem in neue Fähigkeiten. **Arcania** geht da konventionellere Wege. Hier bekommen Sie einfach drei Skill-Punkte in Ihre Kasse, wenn Ihr Held die nächste Erfahrungsstufe erreicht. Diese packen Sie in einem simplen Menü in Ihre Fähigkeiten und schalten damit zum Beispiel neue Schlagarten, Zauber oder Sonstiges frei. Außerdem erhöhen sich dadurch Ihre Lebensenergie und Ihr Mana. Die Zeit, bis sich Ausdauer, Health und Magiekraft regenerieren, verkürzt sich dagegen. Echten **Gothic**-Fans stößt dieses System sicher sauer auf, für Neueinsteiger fällt es aber erfreulich durchschaubar aus.





KAMPFFÄHIGKEITEN

Mithilfe dieser drei Kategorien steigern Sie nach und nach die Lebensenergie und Ausdauer Ihres Helden. Außerdem wird Ihr Repertoire an den jeweiligen hervorgehobenen Punkten durch neue Schlagarten oder Kombos aufgestockt. Die fallen jedoch schnell zu mächtig aus, sodass Sie die Kämpfe dann viel zu einfach bestehen.

FERNKAMPFFÄHIGKEIT

Über die Präzisionsleiste bestimmen Sie, wie gut Ihr Held mit Pfeil und Bogen oder Armbrust umgeht, wobei auch Heimlichkeit (siehe links) hier mit hineinspielt. Wenn Sie genug Punkte investieren, bekommen Sie zum Beispiel eine Zoom-Funktion spendiert oder können mit ruhiger Hand zielen. Als Fernkämpfer haben Sie es anfangs jedoch zu schwer.

SCHLEICHEN

Heimlichkeit ermöglicht Ihrem Helden zum einen das Schleichen. Es wirkt sich aber zum anderen auch auf Ihre Fernkampffähigkeiten aus, da Sie zum Beispiel den Skill „Hinterhalt" freischalten können, sodass Pfeile gegen Gegner, welche Sie nicht bemerkt haben, mehr Schaden verursachen.



Nach einem Treffer fängt Ihr Gegner Feuer, was einige Zeit Schaden verursacht.



Eiszauber lassen die Gegner erstarren, sodass sie sich kurzzeitig langsamer bewegen.





Aufgrund der Blitze bleiben Gegner kurz zappelnd stehen.

ZAUBERFÄHIGKEITEN

Wenn Sie hier Ihre Punkte investieren, erhöht dies den Manawert Ihres Helden sowie die Regenerationsfähigkeit der Magiekraft. Drei verschiedene Zaubergattungen gibt es. Doch auch Magier beißen sich anfangs die Zähne aus, da die Zaubertricks zu schwach sind.

Inbrunst: Hier steht das Element Feuer im Vordergrund. Bei einem Treffer stehen Ihre Gegner in Flammen, was weiteren Schaden verursacht.

Gleichmut: Eis bestimmt diesen Zauber. Durch die Kälte frieren die Gegner kurz ein und werden dadurch verlangsamt.

Dominanz: Damit beherrschen Sie die Naturgewalt Blitz. Diese Zauber lassen Ihre Gegner kurzzeitig erstarren.

Technik-Check: So bekommen Sie Arcania zum Laufen

Die opulente Grafik von Spellbounds Rollenspiel zehrt an der Rechenleistung Ihres PCs? Wir geben Tipps, wie Sie mehr Leistung herausholen.

Nicht alle Grafikeinstellungen, die Ihnen **Arcania** anbietet, haben gravierenden Einfluss auf die Performance. Am meisten Leistung fressen die Einstellungen, die mit der Schattendarstellung zu tun haben – und zwar in folgender, absteigender Reihenfolge: SSAO Qualität, Schatten Qualität, Dynamische Schatten und Schatten **1**. Außerdem hilft es enorm, Licht Qualität **2** und Welt Qualität **3** herunterzuregeln, falls die Bildwiederholrate zu niedrig ausfällt. Ebenso bringt es einen großen Leistungsschub, wenn Sie die Sichtweite **4** etwa auf 25 Prozent reduzieren, jedoch verliert **Arcania** dann so einiges an seiner optischen Brillanz. Hier die beiden Extreme, nämlich niedrige und hohe Detaileinstellungen:



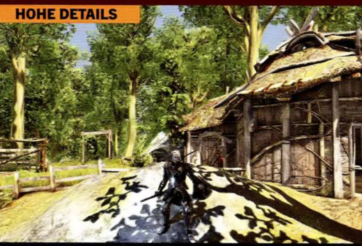


NIEDRIGE DETAILS



Auffällig: Die Schattendarstellung sowie die Vegetation der Welt leiden deutlich unter den reduzierten Details.

HOHE DETAILS



Während man an einigen Stellen deutliche Unterschiede zur niedrigen Detailstufe erkennt, sieht der Held bei hohen Details beinahe unverändert aus.

FAZIT

Die Performance von **Arcania: Gothic 4** hängt zum größten Teil von der verbauten Grafikkarte ab. Selbst eine deutlich schnellere CPU bringt kaum einen spürbaren Leistungsgewinn.

Was Sie über Entwickler Spellbound wissen sollten

Spellbound Entertainment ist Neuling auf dem Gebiet Rollenspiel:

Der deutsche Entwickler Spellbound Entertainment wurde 1994 in Kehl gegründet. Bereits 1995 erschien das erste Spiel namens **Perry Rhodan: Operation Eastside** – ein Runden-Strategiespiel. Dem Strategie-Genre blieb Spellbound schließlich bis ins Jahr 2007 treu, es erschienen Titel wie **Airline Tycoon**, die **Desperados**-Reihe, **Robin Hood** und **Helldorado**. Nach dem Streit zwischen Publisher Jowood und **Gothic**-Schöpfer Piranha Bytes ging die Entwicklung von **Arcania: Gothic 4** an Spellbound über – ihr allererstes (!) Rollenspielprojekt. Während der Entwicklung standen den Kehlern allerdings einige **Gothic**-Veteranen zur Seite, unter anderem Steffen Rühl, der bereits an **Gothic 1** mitarbeitete.

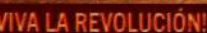


So spielt sich Arcania

Einige Hauptquests lassen sich auf mehrere Arten lösen. Wir zeigen Ihnen ein Beispiel.

AUSGANGSSITUATION

Wir möchten den Baron von Stewark um einen Passierschein bitten. Doch die Wache lässt uns nicht vorsprechen, solange der Berater des Barons verschwunden ist. Unser alter Freund Diego steht unter Verdacht, diesen getötet zu haben. Außerdem wollen Rebellen den Baron stürzen. Wir sollen zunächst mit einem Soldaten namens Winstan reden, der uns weiterhelfen könnte. Bei ihm entscheiden wir uns entweder für die Seite der Rebellen oder die des Barons.



LANG LEBE DER BARON!

Wenn Sie zum Baron halten, greift Winstan Sie an. Den Kerl vermöbeln Sie an dieser Stelle in der Geschichte spielend, woraufhin er Ihnen die Losung für das Rebellenlager sowie den Ort, an dem die Rebellen den Berater des Barons gefangen halten, verrät.



GESETZESHÜTER

Die Rebellen empfangen Sie nicht gerade freundlich, es folgen dutzende Kämpfe. Am Ende wartet der Foltermeister auf Sie, das letzte, aber schwer zu überwindende Hindernis, bevor Sie den Berater des Barons befreien.

VIVA LA REVOLUCIÓN!

Winstan erzählt uns von den Rebellen: Der Bruder des Barons, Hertan, sei deren Anführer. Auch Barons Schwester Liuven mache mit. Wir sollen uns in der Stadt umhören, wo Liuven sich versteckt. Ein Handwerker weist uns auf einen Turm mit zugenagelten Fenstern hin.

EINE ECHTE HOFDAME

Nach einiger Sucharbeit treffen wir im Turm die Schwester des Barons. Liuven hat Beweise, dass der Baron mit Rhobar zusammenarbeitet. Sie hat sie aber aus Angst vor Verfolgung ins Meer geworfen. Vielleicht hat das Meer sie ans Ufer gespült.



Schlecht durchdachtes Interface

Questmarker, sortierbares Inventar, Vergleichsfunktionen – die Wunschliste von Rollenspielern ist lang. **Arcania** meistert jedoch nicht alles mit Bravour.

Die positiven Seiten vorweg: Die Minimap (erstmals in einem **Gothic** enthalten) funktioniert gut und erlaubt einen frei setzbaren Marker. Zudem dürfen Sie im Questlog Aufgaben markieren, die auf der Karte dann andersfarbig erscheinen – zur leichteren Orientierung. Schlecht fallen dagegen Inventar und Kaufmenü aus: Hier fehlen Vergleichsmöglichkeiten komplett, sodass Sie beim Einkauf stets die Werte des gerade genutzten Equipments im Kopf haben müssen. Gleiches gilt für das Inventar, das nur nach Waffenart sortierbar ist, nicht jedoch nach Güte. Umständlich!



Einkauf mit Glück: Wenn Sie Ihre aktuellen Werte nicht im Kopf haben, erstehen Sie vielleicht die Katze im Sack.



Doof: Wenn Sie etwa ein neues Schwert finden, müssen Sie ständig manuell die Werte vergleichen – das nervt.

NOCH MEHR ARBEIT

Mermund, der Berater des Barons, freut sich über die Befreiung und gibt Ihnen den nächsten Auftrag: Die Rebellen haben wichtige Dokumente gestohlen, die Sie wiederbeschaffen sollen. Diego wird freigelassen, da nun klar ist, dass er Mermund nicht getötet hat.

DAS GROSSE KRABBELN

Die Schatulle mit den Dokumenten findet sich tatsächlich am Meeresufer außerhalb des Städtchens Stewark. Ein paar Glibberviecher erledigen wir mit gezielten Axthieben. Anschließend suchen wir das Versteck der Rebellen und ihres Anführers Hertan.



HAUPTQUARTIER

Im Stützpunkt der Rebellen warten abermals etliche Gegner. Am Ende treten Sie Hertan gegenüber, dem Anführer der Rebellen und Bruder des Barons. Sobald er fällt, kehren Sie zum Baron zurück, um Ihre Belohnung zu kassieren.





MACHTÜBERNAHME

Hertan freut sich über die Beweise gegen seinen Bruder. Der verfolgte Rebell kehrt in die Stadt zurück, lässt den Baron samt dessen Berater Mermund in den Kerker werfen (Mermund ist nicht tot) und ergreift zusammen mit Liuven die Macht. Und er lässt Diego frei.



GENEHMIGUNG ERTEILT

Wenn Sie aufseiten des Barons spielen, schenkt er Ihnen während der Audienz einen Passierschein. Aufseiten Hertans erhalten Sie von diesem die Berechtigung. Somit dürfen Sie schließlich das Tor zum Silbersee durchqueren. Außerdem kassieren Sie noch eine neue, starke Rüstung (hier wählen Sie eine aus drei).

FAZIT

In die Hauptquests floss offensichtlich mehr Arbeit als in die Nebenmissionen. Aber: Obwohl die Jobs sich öfter verzweigen oder Wahlmöglichkeiten bieten, laufen sie stets auf dasselbe Ziel hinaus. Hier wären gravierendere Konsequenzen wünschenswert, sodass Sie als Spieler mehr über Ihre Handlungen nachdenken müssten.

Neue Hilfe-Funktionen für Gothic

In Sachen Bedienkomfort und Einsteigerfreundlichkeit glänzte die **Gothic**-Reihe bisher nie.

Auf Minimap, Questmarker, Schadensanzeigen und solche Dinge verzichtete **Gothic** bisher, bot vielmehr ein komplexes Rollenspiel, in das man sich hineinfuchsen musste. Spellbound versucht nun, **Arcania** deutlich einsteigerfreundlicher zu gestalten, aber gleichzeitig die hartgesottenen **Gothic**-Fans ebenso glücklich zu machen – ein mühsamer Spagat. Auf Wunsch erleichtert Ihnen **Arcania** das Leben: Minimap und Questmarkierungen **1** helfen bei der Orientierung. Gegner-, Schadens- und Lebensanzeigen **2** erleichtern die Kämpfe ungemein. Wer sich in der Alchemie versuchen möchte, darf sich bei der Suche nach wichtigen Pflanzen helfen lassen: Pflanzen, die im Weg stehen, verschwinden einfach, sodass Zutaten leichter zu finden sind **3**. All diese Hilfen geben die Entwickler jedoch nicht vor, sondern bieten sie optional an. Wer sein altbekanntes, störrisches **Gothic** haben möchte, schaltet all diese Punkte einfach aus. Genauso gestaltet sich der Schwierigkeitsgrad **4**. Erst auf „Gothic" stellt **Arcania** eine wirkliche Herausforderung dar, die restlichen Schwierigkeitsgrade (gerade leicht und normal) fallen gemäßigter, teils sogar zu leicht aus, sodass auch Neueinsteiger Spaß mit dem Rollenspiel haben.



Selten: gute Bosskämpfe

Es gibt nur wenige von Ihnen, doch sie erfordern zumindest Taktik.



PHASE 1:
An einem Punkt im Spiel treffen Sie auf diese fliegende Dämonin. Anfangs stellt sie kein Problem dar, Sie müssen lediglich schnell genug sein, um das Biest mit Ihrem Schwert zu erwischen.



PHASE 2:
Nach einigen Treffern verzieht sich die geflügelte Holde hinter magische Barrieren und beschießt Sie aus sicherer Entfernung mit magischen Geschossen. Vor diesen verstecken Sie sich einfach, bis sich Ihr Gegner wieder zeigt.



PHASE 3:
Um Sie weiter unter Druck zu setzen, beschwört die Dämonin nun jedes Mal, wenn sie Sie frontal angreift, riesige Stacheln. Ein grüner Kreis am Boden zeigt jeweils an, wo die Dinger erscheinen, sodass Sie ausweichen können.



PHASE 4:
Zusätzlich zu magischen Geschossen und Stacheln beschwört Ihre Gegnerin nun Skelette und Trolle, die Sie zusätzlich zur Dämonin umhauen müssen. Jetzt kommt es ganz besonders aufs richtige Timing an.

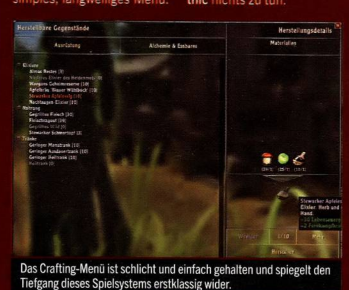


ENDE:
Auch der stärkste Endgegner ist irgendwann besiegt, die richtige Taktik vorausgesetzt. Jedoch fallen nicht alle Kämpfe in **Arcania** so spannend aus.

Enttäuschend simples Crafting

Früher komplex und aufwendig, heute kinderleicht und öde – leider.

Wollten Sie früher in **Gothic** zum Beispiel ein Schwert schmieden, brauchten Sie das Material und einen Amboss, einen Wetzstein und so weiter, bis die Klinge endlich fertig war. In **Arcania** funktioniert das Crafting über ein simples, langweiliges Menü. Wenn Sie die Zutaten bereithaben, klicken Sie nur noch zwei Knöpfe an und haben Ihr fertiges Schwert oder einen Trank im Inventar. Dies geht jederzeit an jedem Ort. Das mag einsteigerfreundlich sein, hat aber mit **Gothic** nichts zu tun.



Das Crafting-Menü ist schlicht und einfach gehalten und spiegelt den Tiefgang dieses Spielsystems erstklassig wider.

Gelungene Vertonung

Bei den Synchronsprechern beweist Jowood ein gutes Händchen.

Bis auf wenige Ausnahmen überzeugt die Sprachausgabe von **Arcania**. Die Dialoge sind oftmals so rau und unverschämt, wie man es von der Reihe gewohnt ist, und die Sprecher treffen meist den richtigen Ton. Mancher Nebencharakter überzeugt freilich nicht auf ganzer Linie, doch zumindest die Hauptcharaktere können sich durch die Bank hören lassen. Bei den Hauptrollen erkennen Sie sicher einige bekannte beziehungsweise **Gothic**-gewohnte Stimmen: Gerrit Schmidt-Foß zum Beispiel, der den Helden von **Arcania** spricht, vertont sonst unter anderem Hollywood-Star Leonardo DiCaprio.



In den Dialogen punktet **Arcania** dank der guten Vertonung.

Beschäftigungstherapie: einfallslose Quests

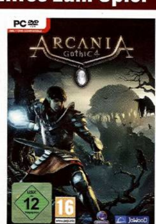
Bis Sie den Endgegner erledigt haben und der Abspann über den Bildschirm flimmert, erledigen Sie Dutzende von Jobs. Doch viele davon sind belanglos.

Bei den Haupt-Quests haben sich die Entwickler Mühe gegeben, die Aufgaben interessant, abwechslungsreich und gut erzählt zu gestalten. Die Nebenmissionen wirken hingegen deutlich einfallsloser. Da weichen die Entwickler selten vom altbekannten Schema „Gehe nach X und töte y Monster" oder ähnlichen Einheitsbrei-Aufgaben ab. Und sogar das vereinfachen sie fast schon ins Lächerliche: Als wir zum Beispiel für eine Kräutersammlerin ein halbes Dutzend verdaute Nüsse aus den Mägen der herumlaufenden Wildschweine besorgen müssen, landen diese Nüsse automatisch (!) in unserem Inventar, sobald wir das jeweilige Tier erlegt haben. Wir können den Leichnam zwar nachträglich plündern (etwa um Fleisch oder Zähne des Viechs zu erbeuten), müssen es aber der Quest wegen nicht mehr. Positiv fallen dagegen die Dungeons aus, die Sie innerhalb vieler Jobs durchqueren. Diese sind nicht wie so oft schmale Gänge mit nur einem Aus- und Eingang, sondern so aufgebaut, dass Sie stets auf einer Seite in die Höhle gelangen und am Ende an einer anderen Stelle wieder herauskommen. So kämpfen Sie sich immerhin nicht stets mehrmals durch dasselbe Gebiet.



Töten Sie fünf Feldräuber – eine typische Quest in **Arcania**. Feldräuber dürfen Sie für andere Aufgaben jedoch durch jedes beliebige Monster ersetzen.

Infos zum Spiel



PREIS Ca. € 45,-
USK-FREIGABE Ab 12 Jahren
TERMIN 12.10.2010

SPRACHE/TEXT Deutsch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Das Rollenspiel kommt ohne Zensuren auf den Markt.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Minimum: AMD 64 X2 6000+/C2D E6600, Radeon X1800 XT/512/Geforce 8800 GTS/640, 1 GB RAM (2 GB RAM für Vista)
Empfohlen: Phenom II X4 955 BE/X6 1055T/Core i5-7xx/Core i7, Radeon HD 4870/1G/Geforce GTX 260-216 , 4 GB RAM

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Arcania ist ein klassisches Rollenspiel, deshalb erleben Sie die Geschichte komplett alleine.

MAX. SPIELERANZAHL --
SPIELMODI --

Alexander meint

„Als Rollenspiel okay, aber ein Gothic ist das nicht."

Mein Vorurteil ▸ Endlich geht die **Gothic**-Reihe weiter. Das bisher Gezeigte sieht gut aus, jedoch scheinen sich die Entwickler von der Serie zu entfernen.

Was habe ich mich auf die Fortsetzung der **Gothic**-Reihe gefreut! Ich fieberte dem Rollenspiel so sehr entgegen wie manch anderer seinem Führerschein, seinem ersten Gehalt oder seiner Scheidung. **Arcania** ist aber ein **Gothic Ultra Light**, das gerade noch durch die Charaktere wie Diego oder Milten an die Serie erinnert. Es gibt keine Fraktionen mehr, ich muss keine schwerwiegenden Entscheidungen treffen, ich darf vor der Nase anderer Figuren ihr Hab und Gut stehlen und das Level-System birgt allerlei passive Boni, dafür aber wenige Talente. Das alles ist für mich kein **Gothic** mehr und auch für ein gewöhnliches Rollenspiel ist mir das Abenteuer zu unspektakulär. Es ist zwar gut, liegt aber weit hinter meinen Erwartungen zurück. Leichter Einstieg hin oder her, aber, liebe Leute von Jowood und Spellbound, muss das Spiel denn dermaßen „casual" ausfallen?

Sebastian meint

„Ein gutes Spiel? Ja. Ein Gothic? Sicher nicht."

Mein Vorurteil ▸ Das, was ich bislang von **Arcania** gesehen habe, hat mich nicht überzeugt. Technisch zwar ganz nett, aber spielerisch lässt es mich kalt.

Nach **Gothic 3** war ich skeptisch, ob Jowood die Reihe weiterführen sollte, gerade mit einem so rollenspielunerfahrenen Team wie Spellbound. Das Ergebnis ist ohne Frage ein brauchbares Rollenspiel geworden. Aber ein **Gothic**? Für mich nicht. Dafür fehlen einfach zu viele Dinge, welche die sperrige Reihe ausgemacht haben. Das gewohnte Skill-System ist verschwunden, die offene Welt in ein Korsett gezwängt und der normale Schwierigkeitsgrad ist viel zu leicht. Natürlich sind allerlei bekannte Gesichter in der Geschichte vertreten und man darf auf all die Hilfen auf Wunsch verzichten, doch **Arcania** hat den Titel **Gothic** meiner Meinung nach nicht verdient, denn dieser schürt nur falsche Erwartungen. Das Spiel unterhält, aber als Fan der Piranha-Bytes-Spiele greife ich lieber weiterhin zu **Risen**.

Wertung

PRO
- Gothic-Wiedererkennungswert
- Hübsche Spielwelt
- Erfreulich wenige Bugs
- Angenehmes Dungeon-Design
- Gelungene Vertonung
- Viele Hilfe-Funktionen für Anfänger

CONTRA
- Immer gleiche Quests
- Unglaubwürdiges Verhalten der NPCs
- Schlechtes Balancing/unausgewogener Schwierigkeitsgrad
- Zu linearer Spielverlauf
- Sehr simples Crafting
- Bedienmängel (z. B. Inventar)

GRAFIK 9
SOUND 8
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
79	--

Krieg im Civ-Universum: Napoleon greift mit Musketieren das Reich von Bismarck an. Dieser ist schon kurz davor, die Luftfahrt zu entdecken.

Civilization 5

Fortschrittmacher

Genre: Runden-Strategie | Entwickler: Firaxis | Hersteller: 2K Games

Text: Andreas Bertits

Trotz kleiner Neuerungen bringt **Civ 5** dasselbe, süchtig machende Spielprinzip.

In **Sid Meier's Civilization 5** schlüpfen Sie in die Rolle einer von 18 geschichtlich relevanten Persönlichkeiten. Die Aufgabe dieser Anführer ist es, ein Reich durch die Jahrtausende zu führen und schließlich als Erster eine bemannte Rakete ins All zu schicken. Warum Sie keine Zivilisation mit eigenem Namen errichten können, bleibt unbeantwortet. Der Umstand, eine historische Persönlichkeit zu spielen statt ein eigenes Imperium zu verwalten, nimmt dem Spiel Atmosphäre, genau wie die Merkwürdigkeit, dass der Anführer über Jahrtausende immer derselbe ist.

Charakterfrage

Also entscheiden Sie sich für eine der historischen Persönlichkeiten und achten dabei darauf, welche Boni diese Ihnen gibt. Planen Sie etwa, die größte Seemacht der Welt zu errichten, sollten Sie Queen Elizabeth wählen, die Boni für Seeeinheiten vergibt. Schließlich starten Sie standardmäßig im Jahr 40.000 vor Christus. Runde für Runde erforschen Sie aus der Vogelperspektive die 3D-Landschaft und errichten an strategisch günstigen Punkten Städte. In diesen bilden Sie Einheiten aus. Siedler nutzen Sie, um weitere Städte zu gründen; Bauarbeiter errichten Straßen oder Minen – sofern die entsprechende Technologie bereits erforscht ist. Denn Forschung ist eines der Schlüsselelemente des Spiels. Ohne Bergbau ist es etwa nicht möglich, Metall zu verarbeiten und Stahl herzustellen, der benötigt wird, um die Technologie Maschinenbau zu erlernen. Warum jedoch Bergbau benötigt wird, um Wälder abholzen zu können, bleibt wohl ein Mysterium. Die Forschung bringt Sie auch von einer Epoche in die nächste. Hier sollten Sie darauf achten, sich schneller als die Mitstreiter zu entwickeln. Denn wer die stärkeren Waffen hat, ist meist in einer besseren Position.

Verhandlungssache

Treffen Sie auf andere Völker, so unterteilen diese sich in die Zivilisationen der Mitspieler und neutrale Stadtstaaten. Stadtstaaten breiten sich nicht aus und eignen sich gut dafür, annektiert zu werden. Hin und wieder ruft einer der Stadtstaaten auch um Hilfe. Unterstützen Sie ihn, erhalten Sie meist eine Belohnung und die Gunst des Staates – was in unserer Testversion allerdings nicht immer geklappt hat.

Jetzt gibt es Haue!

Ein Aufeinandertreffen mit einer anderen Zivilisation kann zum Krieg führen – oder auch ein Bündnis hervorbringen. Bündnisse sind nützlich, da sich beide Reiche im Falle einer Attacke eines Dritten gegenseitig unterstützen. Austausch von Forschung oder Rohstoffen ist ebenfalls möglich. Bricht ein Krieg aus, schicken Sie Ihre Truppen zum Feind, um dessen Armeen zu vernichten und die Städte einzunehmen. Da **Civilization 5** Hexfelder



Diplomatie ist nicht nur wichtig, um einen Krieg zu beenden. Sie müssen sich auch um offene Grenzen, Forschungsabkommen und Bündnisse kümmern.



Ein spektakulärer Atomschlag verwandelt das aufsässige Singapur in ein Häufchen Asche! Das Gebiet um die Stadt herum ist nun jedoch verseucht.

nutzt, um die Truppen auf dem Gelände zu bewegen, können Sie Feinde gut einkesseln. Eine weitere Neuerung gegenüber den Vorgängerteilen ist auch, dass Städte sich verteidigen. Dadurch kommt mehr Spannung und Taktik ins Spiel. Erobern Sie eine Stadt, haben Sie die Möglichkeit, sie zu annektieren oder als Marionettenstaat zu nutzen. In den Kämpfen verhalten sich die KI-Gegner meist intelligent.

Aufstand der Massen

Unzufriedene Bürger können Rebellionen auslösen, wodurch Sie schnell die Kontrolle über eine Stadt verlieren. Dies passiert besonders bei annektierten Städten recht schnell. Oft erhalten Sie Meldungen, was Ihr Volk gerade benötigt, etwa Silber oder den Walfang. Dann sollten Sie sich darum kümmern, den Bürgern das zu geben, wonach es sie verlangt. Hier ist auch die Politik ein wirksames Mittel. Sie wählen aus verschiedenen politischen Formen wie etwa Rationalismus oder Frömmigkeit und entwickeln diese weiter.

Eine Frage der Technik

Je nach gewählter Führungspersönlichkeit begleitet Sie Musik. Spielen Sie etwa Bismarck, hören Sie klassische Musik. Optisch weiß **Civilization 5** für ein Runden-Strategiespiel zu überzeugen. Satte Farben und vor allem detailreiche Kämpfe erfreuen das Auge. Sogar Direct X 11 wird unterstützt, was unter anderem detailliertere Texturen zur Folge hat. Zwar verwalten Sie viele Menüs, Strategen jedoch werden mit der Steuerung leicht zurechtkommen und auch alle anderen finden sich nach einer kurzen Einarbeitungszeit schnell zurecht. Ein würdiger Nachfolger einer großen Serie.



Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	ab 12 Jahren
TERMIN	24.09.2010
SPRACHE/TEXT	deutsch/deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein, für die deutsche Version musste nichts geschnitten werden.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Intel Core 2 Duo 1,8 GHz, 2 GB RAM, Radeon 2600/Geforce 7900

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Sie können je nach Kartengröße mit bis zu 11 Spielern um die Weltherrschaft buhlen. Je mehr Spieler, desto länger dauert die Partie, was zu etwas Leerlauf führt.

MAX. SPIELERANZAHL	12
SPIELMODI	1

Andreas meint

„Civilization wie eh und je!"

Mein Vorurteil ▸ Die Serie ist toll. Für den fünften Teil sind große Neuerungen angekündigt. Ob endlich frischer Wind in die Reihe kommt?

Die Sucht, welche die **Civilization**-Reihe von jeher ausgelöst hat, ist auch bei Teil 5 vorhanden. Ständig will ich sehen, was ich als Nächstes erforschen kann. Oder ich muss das eben noch verbündete Reich nach einem Angriff meinen Zorn spüren lassen. Fans von Rundenstrategie-Spielen werden für eine lange Zeit keinen anderen Titel mehr benötigen. Und trotzdem hätte ich mir mehr gewünscht. Mehr Abwechslung und grundlegende Neuerungen, die das Spiel über das bekannte Schema hinaus erweitern. **Civilization 5** ist **Civilization**. Egal, ob beispielsweise das Politksystem neu oder man jetzt auf Hexfeldern unterwegs ist. Hier hätten die Entwickler einfach mehr Mut für Neues beweisen können. Wer aber ein **Civilization** erwartet, wird nicht enttäuscht.

Christian meint

„Neues in Maßen, trotzdem ein tolles Spiel!"

Mein Vorurteil ▸ Endlich wieder ein legitimer **Civ**-Nachfolger. Genau das Richtige für lange, verschneite Winternächte.

Civilization 5 ist ein würder Nachfolger des vierten Teils. Strategen werden wochen- oder monatelang ihre Zivilisation aufbauen. Es stellt sich jedoch langsam die Frage, weshalb Firaxis nicht etwas mehr Mut bewiesen hat. Trotz der Änderungen spielt sich **Civ 5** wie die Vorgänger. Größere Neuerungen wie etwa Missionen oder Katastrophen hätten Abwechslung ins Spiel gebracht. Trotz dieser Kritik ist **Civilization 5** jedoch ein fantastisches, süchtig machendes Spiel.



Wertung

PRO
- Hoher Suchtfaktor
- Großer strategischer Tiefgang
- Motivierendes Forschungssystem
- Komplex, aber nicht zu kompliziert
- Sehr lange Spielzeit
- Hoher Wiederspielwert
- Gute Musik und Sprachausgabe

CONTRA
- KI nicht immer gut
- Teilweise merkwürdige Forschung
- Echte Neuerungen fehlen

GRAFIK	9
SOUND	8
STEUERUNG	9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
88	87



Mit Koop-Mechanik und mehr Action weicht das neue **Lara Croft**-Abenteuer deutlich von der festgefahrenen **Tomb Raider**-Reihe ab.

Gelegentliche Bosskämpfe wie gegen diese Riesenspinne sehen zwar schön aus, sind aber viel zu leicht – Taktik ist hier kaum gefragt.

Lara Croft and the Guardian of Light

Ein echtes Croftpaket

Genre: Action-Adventure | Entwickler: Crystal Dynamics | Hersteller: Square Enix

Text: Felix Schütz

Laras neues Abenteuer überzeugt als ausgelassenes, gut designtes Koop-Erlebnis!

Nein, das hier ist nicht das neue **Tomb Raider**! Mit **Lara Croft and the Guardian of Light** startet Crystal Dynamics eine Art Spin-off-Reihe zur bekannten Action-Adventure-Serie. Und tatsächlich: Obwohl sich viele der bekannten **Tomb Raider**-Elemente auch hier wiederfinden, ist das Spielerlebnis doch ein anderes – es ist schnell, es ist kooperativ und es macht einfach Spaß!

Billige Handlung

Die Story könnte nicht klischeehafter sein: Lara hopst durch irgendeinen abgelegenen Tempel mitten im Dschungel, wo sie ungewollt eine uralte, finstere Gottheit reanimiert. Diese nimmt natürlich sogleich den Weltuntergang in Angriff. Lara jagt das böse Vieh daher durch 14 Levels, muss zwischendurch sein lächerliches Gerede ertragen und es schlussendlich davon abhalten, die Menschheit auszurotten. Viel interessanter als der bedauernswerte Plot ist da schon Laras neuer Kumpel, der Dschungelkrieger Totec. Erst er macht den wohl wichtigsten Aspekt des Spiels möglich: den Koop-Modus.

Kooperativ und ausgewogen

Das Abenteuer lässt sich sowohl alleine als auch im Team bestreiten. In beiden Fällen erlebt man zwar das gleiche Spiel, allerdings haben die Designer alle Rätsel und Fallen an die jeweilige Spieleranzahl angepasst. Wir finden: Solo macht das Spiel zwar schon ordentlich Spaß, sein volles Potenzial entfaltet es aber erst im Koop! Die zweite wichtige Änderung gegenüber den **Tomb Raider**-Spielen: Man steuert die Helden nicht aus der gewohnten Verfolgeransicht, sondern aus einer weit herausgezoomten, isometrischen Perspektive, die sich weder schwenken noch umschalten lässt. Lara und Totec turnen, springen und klettern in hohem Tempo durch schön gestaltete Levels, stets auf der Suche nach dem nächsten Ausgang. Der Action-Anteil ist dabei deutlich höher als in Laras früheren Abenteuern: Regelmäßig strömen zig Untote und Dämonen in die Levels, Lara und Totec setzen sich mit einer Vielzahl an Schusswaffen und einem unendlichen Bombenvorrat zur Wehr. Das wilde, effektgeladene Geballer geht dank fairem Auto-Aiming und ausreichend Munition locker von der Hand und wechselt sich in angenehmem Tempo mit Geschicklichkeits- und Rätselaufgaben ab. Über Plattformen springen, Fallen ausweichen, Schalter betätigen – das alles wirkt vertraut, ist aber sauber umgesetzt, besonders im Koop-Modus: Da müssen die Helden nämlich einander regelmäßig unterstützen, etwa indem Lara ihren Gefährten per Kletterseil zu sich nach oben zieht oder Totec die Dame auf seinem Schild in die Höhe befördert. Diese Fähigkeiten kommen in vielen

clever designten Rätseln zum Einsatz, die zwar nie wirklich fordern, aber trotzdem gut unterhalten. Zusätzlich würzen die Entwickler den Spielablauf mit kleinen Überraschungen: Da muss man etwa einen T-Rex mittels Stachelfallen ausschalten, vor einer riesigen Felskugel flüchten oder ein gigantisches Amphibien-Monster in einen fiesen Tötungsmechanismus locken. Kurzweilig und gut! Besonders motivierend für Schatzjäger: Alle Levels sind mit optionalen Zusatzaufgaben gespickt, darunter Geschicklichkeitsübungen, Speedruns, Highscore-Jagd und vieles mehr. Als Belohnung für solche Herausforderungen winken neue Waffen und Artefakte – Letztere lassen sich im Spielerinventar einsetzen und bescheren den Helden dann nützliche Boni. Fair: Wer mag, kann gespielte Levels auch jederzeit wiederholen, um verpasste Aufgaben nachzuholen.

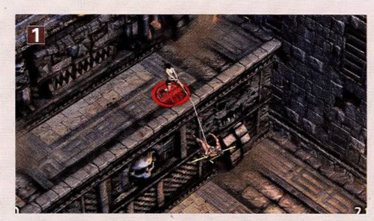
Die PC-Version durchgecheckt

Optisch wirkt die PC-Fassung dank höherer Auflösung noch mal ein bisschen hübscher als die Konsolenversionen – das war zu erwarten. Die Steuerung jedoch ist nicht perfekt: Zwar fällt das Zielen mit der Maus etwas leichter als mit dem Gamepad, allerdings geraten manche Sprungpassagen mit der Tastatur zur Geduldsprobe. Deshalb empfehlen wir, ein Xbox-360-Pad anzuschließen, denn damit geht die Steuerung einfach angenehmer von der Hand.

Einen Online-Koop-Modus hatte Crystal Dynamics zwar für das Spiel versprochen, doch enthalten ist er nicht: **Lara Croft** lässt sich nur lokal an einem PC im Koop spielen. Ein Online-Modus soll zwar per Patch nachgereicht werden, doch für unsere Bewertung spielt das keine Rolle.

Viel Spiel fürs Geld

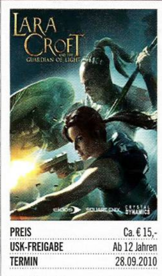
Lara Croft and the Guardian of Light ist als reiner Download-Titel über Steam erhältlich. Für günstige 15 Euro bekommt man sechs bis acht Spielstunden geboten, je nachdem, wie viele Boni und Extras man erbeuten möchte. Wer wirklich alles finden und jede Herausforderung meistern will, dürfte sogar noch etwas länger beschäftigt sein!





Im Koop-Modus müssen Lara und Totec ständig zusammenarbeiten, um die Fallen zu umgehen und die Rätsel zu lösen. Lara zieht Totec beispielsweise an ihrem Kletterseil zu sich herauf **1** oder spannt es über einen Abgrund. Totec hingegen besitzt einen Schild, den er über seinen Kopf halten kann, **2** um Lara so eine Sprungplattform zu bieten.

Infos zum Spiel



PREIS Ca. € 15,-
USK-FREIGABE Ab 12 Jahren
TERMIN 28.09.2010

SPRACHE/TEXT Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Ungeschnitten. Die Action ist unblutig, man kämpft nur gegen Dämonen und Monster.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
3 GHz CPU, 1 GB RAM (2 GB unter Vista), Geforce 6800GT/ ATI 1300XT, 7 GB HD

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Lara Croft ist komplett solo, aber auch im lokalen Koop (2 Spieler an einem PC) spielbar. Dafür brauchen Sie jedoch ein zusätzliches Eingabegerät, idealerweise ein Gamepad.

MAX. SPIELERANZAHL 2
SPIELMODI 1

Felix meint

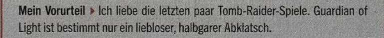
„Überraschend gutes Koop-Abenteuer"

Mein Vorurteil ▸ Tomb Raider ist nicht so mein Fall und die ersten Bilder von **Guardian of Light** haben mich auch eher kalt gelassen. Sorry, kein Interesse!

Eigentlich sollte ich Crystal Dynamics einen Obstkorb, 'ne Schachtel Pralinen oder etwas in der Art zukommen lassen – als Entschuldigung. Denn ich habe das Team und sein neues Lara-Abenteuer ganz eindeutig unterschätzt! **Guardian of Light** ist einfach eine richtig runde Sache geworden: coole Rätsel, lockere Action, motivierende Itemsuche und hübsch inszenierte Geschicklichkeitseinlagen erlebt man hier im harmonischen Wechsel. Vor allem im Koop echt gut gemacht! Dass die Story ziemlich miserabel ist und die Maus-Tastatur-Steuerung nicht perfekt ist (holen Sie sich ein Xbox-360-Pad!), sei daher verziehen. Richtig schade finde ich aber, dass der versprochene Online-Koop-Modus nun doch nicht drin ist – hoffentlich liefern die Entwickler den kostenlos per Patch nach!

Wolfgang meint

„Ich liebe die neue Lara!"



Mein Vorurteil ▸ Ich liebe die letzten paar Tomb-Raider-Spiele. Guardian of Light ist bestimmt nur ein liebloser, halbgarer Abklatsch.

So kann man sich täuschen. Das neue Lara-Abenteuer spielt sich komplett anders als die Vorgänger, versprüht aber dennoch den typischen Tomb-Raider-Charme. Die Rätsel sind gut, manchmal herausfordernd, aber nie unfair. Die vielen freischaltbaren Waffen und Bonusgegenstände sorgen für ordentliche Langzeitmotivation und einen hohen Wiederspielwert. Da stört es auch gar nicht, dass sowohl die Kämpfe und als auch die PC-Tastatur-Steuerung eher mittelmäßig sind.

Wertung

PRO
- Gut durchdachtes Koop-Erlebnis
- Faire, clever designte Rätsel
- Überzeugendes Leveldesign
- Motivierende Jagd nach Bonus-Items
- Sehr günstiger Preis
- Super spielbar per Gamepad

CONTRA
- Sprünge per Tastatur ungenau
- Miese, überflüssige Story
- Starre Kameraperspektive
- Derzeit noch kein Online-Koop

GRAFIK 8
SOUND 8
STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
81	85

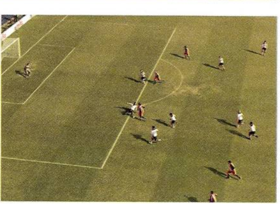


Das Leder: Die hervorragende Ballphysik sorgt auch in diesem Jahr für packende Strafraumszenen.



◀ Jogis Löwen: Konami erwarb auch in diesem Jahr die Lizenz für die deutsche Nationalmannschaft. Der Wiedererkennungswert der Kicker wie Lukas Podolski ist enorm, die Gesichter sehen toll aus.

▶ Schiri raus: Bei solchen blitzsauberen Grätschen pfeift der Schiri gelegentlich ein Foulspiel. Fehlentscheidungen mögen realistisch sein, in diesem Fall nervt es aber mit zunehmender Spieldauer.



Pro Evolution Soccer 2011

Das passt hervorragend!

Genre: Sportspiel | Entwickler: Konami | Hersteller: Konami

Text: Manfred Reichl

Lange war **PES** auf dem PC Alleinherrscher. Bleibt Konami auf dem Thron?

Nicht nur die **FIFA**-Reihe von EA läuft in dieser Saison mit runderneuerter Technik auf dem PC auf. Auch Konami hat die Spielmechanik seiner **PES**-Reihe überarbeitet und will mit etlichen Neuerungen punkten.

Guten Tag, Ihre Pässe, bitte!

Die grundlegendste Gameplay-Veränderung ist das neue Passsystem. Wollen Sie in **PES 2011** den Ball zu einem Mitspieler passen oder flanken, müssen Sie den Stick des Gamepads nun präzise in Richtung des Teamkollegen lenken. Wenn Sie den Stick oder das Digitalkreuz beispielsweise auf neun Uhr bewegen, obwohl Ihr Mitspieler auf sieben Uhr steht, landet der Ball daneben. Außerdem setzt das neue Passsystem auf eine Kraftanzeige, über die Sie die Härte Ihres Zuspiels oder Ihrer Flanke bestimmen. Falls Sie einen Kurzpass zu hart spielen, verspringt Ihrem Mitspieler der Ball. Ist der Pass dagegen zu sanft, verhungert das Leder auf halbem Weg. In beiden Fällen riskieren Sie einen Ballverlust. Alte **PES**-Hasen müssen sich erst an dieses neue System gewöhnen. Unsere ersten Matches waren zunächst von katastrophalen Fehlpässen geprägt. Mit zunehmender Spieldauer hatten wir die neue Spielmechanik aber verinnerlicht und stellten begeistert fest, dass diese sehr realistisch ist. Lange Flanken können Sie nun präzise nach vorne oder quer über den Platz schlagen. Die Kraftanzeige findet auch bei Torschüssen Verwendung. Sie erkennen sofort, ob Sie zu viel oder zu wenig Wucht in einen Schuss gelegt haben. Bei Distanzschüssen hält sich das Spiel für unseren Geschmack aber zu sehr an die Attribute der Spieler. Hin und wieder hätten auch Sonntagsschüsse von unbekannteren Kickern Torgefahr verbreiten dürfen.

Intelligenz ist eine Kunst

Das Team um **PES**-Papa Shingo „Seabass" Takatsuka überarbeitete auch die künstliche Intelligenz (KI) der Mit- und Gegenspieler in **PES 2011**. Diese überzeugte uns allerdings nicht vollends. Die KI sorgt zwar immerhin für gut postierte Abwehrreihen, die sich nicht mehr so leicht wie in den Vorgängern umdribbeln lassen, allerdings steht sie hin und wieder auch auf dem Schlauch und reagiert spät oder gar nicht. Definitiv stark verbessert traten in unserem Test dafür die Torhüter in Erscheinung. Diese eilten frühzeitig aus ihrem Kasten heraus, zeigten pantherartige Blitzreflexe oder behielten in 1:1-Situationen eiskalt die Nerven. Hin und wieder patzten sie aber auch. Außerdem brachte uns die Schiedsrichter-KI manchmal zur Weißglut. Völlig willkürlich pfiff der Unparteiische bei sauberen Grätschen oder Remplern ab und an ein Foul – oder eben nicht. Sehr gut gefällt uns am neuen **PES**, dass das Spieltempo reduziert wurde. Die Matches laufen nun in einem realistischen Tempo ab. Sie können die Spielgeschwindigkeit auf Wunsch aber erhöhen oder sogar noch weiter drosseln. Schon im Vorgänger **PES 2010** hielten bildschöne neue Spielermodelle mit lebensechten Gesichtstexturen Einzug. Diese dürfen Sie auch in **PES 2011** bewundern und sogar



Im neuen Aufstellungsbildschirm lassen sich nun die Attribute der Spieler übersichtlich vergleichen. Per Drag & Drop nehmen Sie Auswechslungen im Handumdrehen vor.

die Animationen der Kicker wirken nun noch authentischer. Allerdings ist der Bewegungsablauf bei 360-Grad-Dribblings etwas zu träge, was den Spielfluss hemmt.

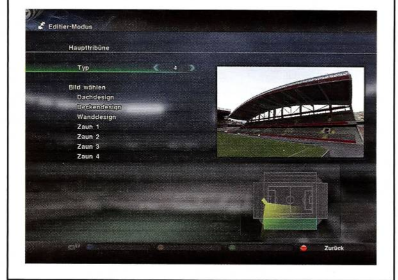
Einmal das neue Menü, bitte!

Konami überarbeitete endlich die Benutzeroberfläche des Spiels. Die Menüs sehen in **PES 2011** sehr ansprechend aus. Besonders gut gefällt uns der neue Aufstellungsbildschirm, in dem Sie komfortabel die Attribute Ihrer Kicker im Überblick haben und Spieler per Drag & Drop austauschen. In puncto Lizenzen hat **PES 2011** im Vergleich mit **FIFA 11** erwartungsgemäß das Nachsehen. 149 Vereins- und 21 Nationalmannschaften sind dabei. Außerdem erwarten Sie zwei vollständig lizenzierte Ligen (Frankreich, Holland) und vier Wettbewerbe (UEFA Champions League, UEFA Europa League, UEFA Super Cup, Copa Libertadores). Der Rest ist Fake.

Stadion-Neubau

Sie vermissen die Münchner Allianz Arena oder die Veltins-Arena auf Schalke? Bauen Sie diese doch einfach nach!

In **PES 2011** können Sie zum ersten Mal in der Serie ein eigenes Stadion bauen. Diesem verpassen Sie zunächst einen eigenen Namen, beispielsweise „Manfred-Reichl-Arena". Danach suchen Sie sich Tribünen auf allen vier Seiten aus und bestimmen deren Design. Unter anderem verändern Sie die Farben der Tribünen, die Art der Umzäunung und sogar das Aussehen des Daches. Auch die Farbe der Beleuchtung bestimmen Sie. Neu erstellte Stadien lassen sich abspeichern und für Freundschaftsspiele verwenden.



Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
TERMIN	30.09.2010
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Na ja. Angeschnitte Pässe gibt es. Aber das meinten Sie wohl nicht, oder?

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Pentium 4 2,4 GHz, 1 GB RAM, Geforce 6600/Radeon x1300

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Freundschaftsspiele, Wettbewerbe, erstmalig Online-Meister-Liga mit Transfer-System, Legenden-Modus diesmal für bis zu vier Spieler gleichzeitig pro Team

MAX. SPIELERANZAHL	8
SPIELMODI	4



Manfred meint

„Prima, aber mit kleinen Macken"

Mein Vorurteil ▸ So umfangreich können die Gameplay-Neuerungen gar nicht sein. **PES** rockt garantiert wieder die Hütte!

Nachdem **PES** auf den Konsolen in diesem Jahr von **FIFA** überholt wurde, bleibt Konamis Fußballtitel wenigstens auf dem PC die Nummer 1, trotz der Verbesserungen bei **FIFA**. Die neue Technik von **PES 2011** hat zwar einige Macken, trotzdem ist es ein sehr gutes Spiel. Allerdings gibt es da auch noch jede Menge Luft nach oben. Jede Wette: Im nächsten Jahr werden einige Schwächen ausgebessert sein. Vor allem bei der KI der Mit- und Gegenspieler gibt es noch Nachholbedarf. Hin und wieder erlebten wir nämlich richtig dämliche Aktionen, die wir so von den Vorgängern nicht gewohnt waren. Das neue Passsystem ist aber ein Schritt in die richtige Richtung. Noch nie hat es in einem Fußballtitel so viel Spaß gemacht, lange Bälle zu schlagen.

Christoph meint

„11 Freunde sollt ihr sein!"

Mein Vorurteil ▸ Seit 15 Jahren kommt das beste Fußballspiel der Welt aus dem Hause Konami. Irgendwas muss an diesem **PES** also einfach dran sein …

PES wurde auf Konsole von **FIFA** überholt? Na holla die Waldfee, das hätte ich aber mitbekommen! Vielmehr hat sich eine Trennung ergeben, wobei beide Titel unterschiedliche Philosophien verfolgen und so verschiedene Geschmäcker ansprechen. **PES 2011** mag dabei nicht immer so rund und makellos aussehen wie **FIFA**, dafür spielt es sich aber besser. **FIFA** wirkt auch 2011 noch wie ein durchinszeniertes Geschicklichkeitsspiel, während **PES** einfach spielerische Freiheit bietet.

Wertung



PRO
- Realistisches Pass- & Flankensystem
- Aufgemotzte Benutzeroberfläche
- Realitätsnahe Spielergesichter
- Mehr Lizenzen als der Vorgänger
- Erstmals mit Online-Meister-Liga

CONTRA
- Gelegentliche KI-Aussetzer
- Träge Ballannahmen und Dribblings hemmen den Spielfluss.
- Sehr kleinliche Schiedsrichter-KI
- Unpassender deutscher Kommentar

GRAFIK 8

SOUND 8

STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
86	87

11/2010
GEILES STÜCK!
PC ACTION

K-Frage: In **FIFA 11** ist Ballack noch Kapitän der deutschen Mannschaft und auch nicht verletzt. Gut so, denn hier macht er das Siegtor gegen Italien.

Derbyzeit: Der unfreundlich dreinblickende Herr links soll Roman Weidenfeller sein. Er sieht ihm allerdings nicht die Spur ähnlich.

FIFA 11

Erstliga-Aufsteiger

Genre: Sportspiel | Entwickler: EA Canada | Hersteller: Electronic Arts

Text: Sascha Lohmüller

FIFA 10 war ein Debakel auf dem PC. Schafft **FIFA 11** die lang ersehnte Wende?

Nachdem PC-Spieler in den vergangenen Jahren mit einer portierten PlayStation-2-Version der **FIFA**-Serie vorliebnehmen mussten, stellt sich in dieser Saison alles anders dar. Im Hause Electronic Arts nahm man sich nämlich den kompletten Programmcode des Vorjahres zur Brust, sah ihn sich genau an und trat ihn dann gepflegt in die Tonne. **FIFA 11** basiert nun also endlich auf der Next-Gen-Konsolenversion, genauer gesagt auf der Xbox-360- beziehungsweise der PlayStation-3-Version von **FIFA 10**. Das hat zwei Dinge zur Folge. Erstens: **FIFA 11** kann spielerisch sowie grafisch mit den Konsolenvarianten und natürlich auch mit der großen Konkurrenz aus dem Hause Konami mithalten. Zweitens: Die zugrundeliegende Technik und das Spielgeschehen sind eben schon ein Jahr alt.



Handspiel: Torhüter machen ihrem Namen endlich alle Ehre und hüten das Tor, statt wirr herumzurennen wie in den Vorjahren.

Achtung, es gibt Neuigkeiten!

Der Großteil der Ressourcen floss demnach in die Anpassung des Spiels für den heimischen PC. Logisch, schließlich fing man im Grunde bei null an und hatte nur einen Konsolentitel als Vorlage. Nichtsdestotrotz feilten die Entwickler aber auch am Spielgeschehen. Ein großer Kritikpunkt des Konsolen-**FIFA 10** waren die viel zu einfach erzielbaren Lupfertore. Beinahe jeder zweite Angriff endete mit einem über den Torhüter gehobenen Ball. Das ist im neuesten Teil glücklicherweise nicht mehr der Fall. Nur mit viel Glück und perfektem Timing überlisten Sie den Keeper mit einem solchen Trick. Meist sind ein gezielter Schuss oder ein erneutes Abspiel die weitaus bessere Wahl. Apropos Torhüter: Auch bei deren künstlicher Intelligenz besserte man nach. Während unseres Tests waren wirr durch den Strafraum irrende Schlussmänner die absolute Seltenheit. Im Gegenteil: Meist avancierten die Keeper zu Helden, indem sie mit gelungenen Paraden und gutem Stellungsspiel manchen Sololauf stoppten. Die Handvoll immer noch vorkommender Fehler heften wir mal einfach unter Realismus

ab. Schließlich machen auch die realen Torhüter mitunter Fehler, die nur schwer zu begreifen sind. Die KI-Abwehr hingegen ist immer noch zu einfach zu überlisten. Grobe Schnitzer leisten sich die Herren Verteidiger zwar nicht, aber Dribbelkünstler beziehungsweise tödliche Pässe finden eine Spur zu oft den Weg durch die Abwehrlöcher. Im Grunde sind nur die letzten zwei der fünf Schwierigkeitsgrade fordernd, wenn Sie schon einmal ein Fußballspiel vor der Nase hatten.

Das ist doch original?

Ein dickes Lizenzpaket und eine stattliche Auswahl an Spielmodi waren schon immer das Markenzeichen der Serie. **FIFA 11** bildet da keine Ausnahme. Ob Bundesliga, Premier League, Serie A oder Primera Division – alle großen europäischen Ligen sind mit von der Partie. Und wer es eher exotisch mag, tritt in „kleineren" Ligen an, etwa Norwegen, Österreich oder Irland. Lediglich die Auswahl an Nationalteams ist begrenzt – bedauerlich, vor allem da das offizielle WM-Spiel nicht für den PC erschienen ist. Neben Freundschaftsspielen stürzen Sie sich in den Manager-, den Be-A-Pro- oder den Turniermodus, in dem Sie reale Pokale und Ligen nachspielen. Im Manager-Modus betreuen Sie ein Team und kümmern sich um Transfers und Finanzen, während Sie im Be-A-Pro-Modus einen Fußballer rollenspieltypisch hochleveln. Jede gelungene Aktion Ihrerseits verbessert Ihren Kicker. Für genug Langzeit-Motivation ist also gesorgt!

Generationswechsel

Ein wenig Kritik muss an dieser Stelle jedoch auch erlaubt sein. Auf den Konsolen entwickelte sich **FIFA** weiter, **PES** tat dasselbe. Das PC-**FIFA 11** hingegen hinkt ein Jahr hinterher und spielt sich im Grunde wie ein dezent verbessertes Konsolen-**FIFA 10**. Das ist zwar beileibe kein schlechtes Spiel, kann aber nicht mehr ganz mit **PES** mithalten. Letzteres spielt sich einfach „fußballiger". Aber immerhin ist der erste Schritt getan, die Next-Gen-Verwandlung ist vollzogen.



Wir fahren nach Berlin: Im DFB-Pokal treten nur Erst- und Zweitligisten an und eine originale Lizenz fehlt auch. Das geht besser, Electronic Arts!



Rollenspiel: Mit Manager- oder Be-A-Pro-Modus sorgt **FIFA** für eine gehörige Portion Langzeitmotivation. Der Winter kann kommen!



Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
TERMIN	30.09.2010
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Den Kommentar hätte man ruhig schneiden können. Hat man aber nicht.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Core 2 Duo E6600/Athlon 64 X2 6000+, 2 GB RAM, Radeon HD 3870/Geforce 8800 GT

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Online treten Sie in Freundschaftsspielen oder Turnieren an. Bis zu 21 andere Spieler stehen Ihnen dabei gegenüber, da nun erstmals auch Torhüter steuerbar sind.

MAX. SPIELERANZAHL	22
SPIELMODI	2

Sascha meint

„Kicken ist toll und ich habe einen Sprachkehler."

Mein Vorurteil ▸ Nach dem **FIFA-10**-Schrott im letzten Jahr kündigte man einen Neuanfang an. Mal gucken, ob EA Wort hält.

Ich gebe es zu, was nun folgt, ist Meckern auf hohem Niveau. Immerhin ist **FIFA 10** auf der Konsole ein wirklich gutes Spiel, also nicht die schlechteste Basis für das neue PC-**FIFA**. Und schließlich wurden wir jahrelang mit spielerischen Gurken abgespeist. Großes Aber: Seit **FIFA 10** hat sich eben schon wieder einiges getan. Das neue, spielerisch sehr gute **PES** erscheint dieser Tage, das neue **FIFA 11** auf der Konsole ist sogar großartig geworden. Und im Sommer erschien ein offizielles WM-Spiel, das ebenfalls schon besser war als **FIFA 10**. Ich hoffe an dieser Stelle einfach mal, dass das Team mit der Next-Gen-Umsetzung beschäftigt war und wir nächstes Jahr ein gleichwertiges und „wirklich" neues **FIFA** präsentiert bekommen.

Christoph meint

„Proleten dieser Welt, vereinigt euch!"

Mein Vorurteil ▸ **FIFA 10** spielt qualitativ in einer Liga mit dem **Baggersimulator 2010**. Falls **FIFA 11** genauso wird, heb ich mit diesem direkt das **FIFA**-Grab aus.

Objektiv betrachtet gelang **FIFA 11** ein Quantensprung, in seiner Fortschrittlichkeit vergleichbar mit der Erfindung des Schießpulvers oder des Rades. Wer allerdings über den Tellerrand hinausblickt, erfährt alsbald Ernüchterung. **FIFA 11** hängt auf dem PC noch immer ein gutes Jahr hinterher – und was bringen Schießpulver und Rad, wenn es woanders schon Panzerfäuste und 12-Zylinder-Motoren gibt? Deshalb bleibt **PES 2011** unangefochten Tabellenführer.

Wertung

PRO
- Dickes Lizenzpaket
- Next-Gen-Grafik und -Gameplay
- Be-A-Pro- und Managermodus
- Verbesserte Torhüter-KI
- Gute Maus- & Tastatur-Steuerung

CONTRA
- Kaum Neues seit Konsolen-**FIFA 10**
- Teils recht dürftige Abwehr-KI
- Dämlicher deutscher Kommentar
- Unrealistische Spielergesichter

GRAFIK 8

SOUND 8

STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
85	86


In einem fahrenden Zug kämpfen Sie gegen ein riesiges Alien-Vieh, das das halbe Abteil verschluckt.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 9,-
USK-FREIGABE	Nicht getestet
TERMIN	22.09.2010
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Da Sie nur gegen Aliens kämpfen, gab es bei diesem Spiel nix zu kürzen.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
2,0 GHz Prozessor, 1 GB RAM, Geforce 8800+ oder Radeon x700+

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Survivor-Koop-Modus mit drei Arenen. Ranglisten, Achievements und Voice Chat inbegriffen.

MAX. SPIELERANZAHL	2
SPIELMODI	1

Alien Breed 2: Assault

Brut für die Welt

Genre: Action | Entwickler: Team 17 | Hersteller: Team 17 (Steam)

Text: Christian Schlütter

Teil 2 der Neuauflage ist mehr dürftiger DLC denn Fortsetzung.

Dumm geboren und nix dazugelernt: Die zweite Episode der Retro-Alien-Ballerei macht genau dieselben Fehler wie das vor zwei Monaten erschienene **Alien Breed: Impact** und ist zudem extrem kurz.

Langeweile mit System

Die Geschichte von **Assault** setzt direkt nach dem ersten Teil ein, in dem Sie als Schiffstechniker Conrad nach einem Weltraumunfall in ein mysteriöses Alienschiff stiegen, um den eigenen Kahn wieder flottzukriegen, und sich dabei mit allerlei Gewürm anlegten. In der zweiten Episode gilt es nun herauszufinden, was es mit dem Schiff wirklich auf sich hat.

Dazu stapfen Sie abermals durch versiffte Gänge auf der Suche nach dem nächsten zu bedienenden Terminal und dürfen ab und an mal ein Alien abknallen. Das Gameplay ist also gleich öde geblieben. Nur an wenigen Stellen bricht die langweilige Oberfläche auf. Etwa wenn Sie in einem fahrenden Zug kämpfen oder ein dickes Geschütz benutzen. Entwickler Team 17 versucht zudem, mit einigen Wechseln der Kameraperspektive Abwechslung ins Spiel zu bringen, was aufgrund der schwammigen Steuerung aber nur mäßig gelingt.

Sieht aus wie immer

Technisch hat sich nichts verändert. Die ewig gleichen Umgebungen sehen dank Unreal Engine 3 immer noch passabel aus, die Charaktere dagegen wirken leblos. Die Soundeffekte hauen niemanden aus den Socken und die dynamische Musik wechselt situationsbedingt so subtil, als wenn ein Achtzehntonner beim sonntaglichen Kaffeeplausch in Ihr Wohnzimmer brettert. **Alien Breed 2: Assault** bringt zwei neue Waffen und einen neuen Gegnertyp. Das viel zu oberflächliche Upgrade-System wurde nicht geändert. Nach den enttäuschenden dreieinhalb Stunden Spielzeit dürfen Sie sich noch zusammen mit einem Kumpel in eine von drei Survival-Arenen stürzen. Ach ja: Speichern können Sie weiterhin nur an Checkpoints.


Einem Massenansturm von Aliens stehen Sie nur selten gegenüber. Meistens knallen Sie eins nach dem anderen ab.


Kurzzeitige Abwechslung bringt eine Passage, in der Sie in ein stationäres Geschütz steigen, um Aliens umzunieten.

Christian meint

„Innovationsarm, langweilig, kurz, überflüssig!"

Mein Vorurteil ▸ Na ja, gut, der erste Teil hatte noch Retro-Flair. Da verschmerzt man einiges.

So langsam hat Team 17 den Retro-Bonus verspielt. Jede Mission von **Alien Swarm** ist abwechslungsreicher als **Alien Breed 1** und **2** zusammen. Für **Alien Breed 3: Descent** muss mehr Innovation her!

Wertung

PRO
- Geradlinige Retro-Action
- Dicke Explosionen

CONTRA
- Kämpfe zu anspruchslos
- Langweiliges Gameplay
- Upgrade-System oberflächlich
- Kein freies Speichern

GRAFIK	7
SOUND	6
STEUERUNG	6

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
65	66



▲ So erlebt ein F1-Pilot das Rennen in Monte Carlo. Die Cockpit-Perspektive vermittelt ein authentisches Spielgefühl.

► Die Regeneffekte sehen nicht nur hervorragend aus, sondern beeinflussen auch die Fahrphysik und die Wahl der Reifen.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
TERMIN	23.09.2010
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Keinerlei Schnitte. Trotzdem sollten Sie die gezeigten Fahrstile nicht nachmachen.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
A64 X2 6000+/C2D E6600, Radeon X1800 XT/256/Geforce 7800 GTX/256, 1 GB RAM

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Schnellspielmodi: Pole-Position, Sprint, Ausdauer, Online-Grand-Prix; Benutzerdefinierte Modi: Grand Prix, Session

MAX. SPIELERANZAHL	12
SPIELMODI	6

Manfred meint



„Besser als die Formel 1 auf Sky und RTL."

Mein Vorurteil ▸ Opa Schumi mach ich nass, dass ihm Hören und Sehen vergeht.

In den ersten Rennen habe ich (als alter Fan von Arcade-Racern wie **Burnout**) komplett versagt und wurde mehrfach disqualifiziert. Nach einer kurzen Eingewöhnungszeit sprang der Funke dann aber vollends über.

F1 2010

Die Reifenprüfung

Genre: Rennspiel | Entwickler: Codemasters Birmingham | Hersteller: Codemasters

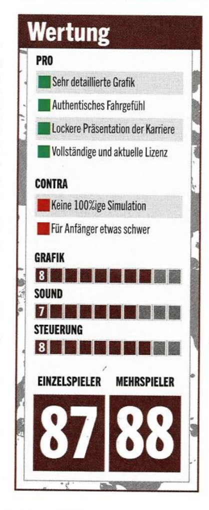
Text: Manfred Reichl/Maik Bütefür

Nach sieben Jahren Pause kehrt die F1 auf den PC zurück!

Die Sony-Exklusivität ist vorbei. Nach sieben Jahren Durststrecke gibt es mit **F1 2010** für den PC endlich wieder ein Rennspiel, das sich der Königsklasse des Motorsports widmet. Entwickelt wurde der Titel von den Rennspiel-Experten von Codemasters, die Erwartungen der Fans sind somit hoch. Die Technik des Spiels basiert auf der von Codemasters programmierten Ego-Engine, die auch schon **Dirt 2** und **Race Driver Grid** Leben einhauchte. Das Ergebnis kann sich in grafischer Hinsicht sehen lassen und trumpft gegenüber den Konsolenfassungen dank Direct-X-9-Unterstützung mit zahlreichen Effekten auf. Noch nie sahen virtuelle Formel-1-Boliden so detailliert aus und auch die Strecken überzeugen. Lediglich eine belebtere Boxengasse hätten wir gern gesehen. In der eigenen Box tummeln sich dafür jede Menge Mechaniker und Ingenieure. Ähnlich wie im Hauptmenü erlebt man das Geschehen aus der Sicht des Fahrers und bewegt den Kopf, um von der Reifenwahl über den Strategie-Monitor bis zum Ingenieur und der Strategie-Bestimmung zu wechseln. Profis dürfen hier auch am detaillierten Setup ihres Boliden feilen, Anfänger verlassen sich auf die Voreinstellungen des Ingenieurs.

Karrieregeil

Das Herzstück des Spiels bildet der Karrieremodus. In diesem erleben Sie das Geschehen aus der Sicht eines Formel-1-Piloten und halten sich vor und nach den Rennen auch im Fahrerlager auf. Mit zunehmendem Erfolg herrscht dort ein größerer Andrang. Diese lockere Art der Präsentation ist eine gelungene Abwechslung zur bierernsten Optik älterer Formel-1-Spiele. Codemasters gelang zudem erfolgreich der Spagat zwischen einsteigerfreundlichem Lizenz-Rennspiel und Simulation. Fahrhilfen sollen Einsteigern Erfolge ermöglichen, allerdings sind die anderen Fahrer auch auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad keine Bremsklötze und geben ordentlich Gas. Rennspiel-Laien werden anfangs dem Feld hinterherfahren oder sogar disqualifiziert. Wer in Rennspielen einen rüpelhaften Fahrstil bevorzugt, sollte die Finger von **F1 2010** lassen. Das Spiel hält sich strikt an das Regelwerk der Rennserie. Ab und an sind die Bestrafungen sogar zu hart. Manchmal scheint es, als suche die CPU den Fehler grundsätzlich beim Spieler. Größtenteils läuft die rasante Action aber fair ab. Die Fahrzeuge reagieren zudem sehr gut auf Ihre Lenkeingaben. Falls Sie dennoch einen Fehler machen, dürfen Sie diesen mit einer Zurückspulfunktion korrigieren. Wie oft dies funktioniert, ist vom Schwierigkeitsgrad abhängig.



Wertung

PRO
- Sehr detaillierte Grafik
- Authentisches Fahrgefühl
- Lockere Präsentation der Karriere
- Vollständige und aktuelle Lizenz

CONTRA
- Keine 100%ige Simulation
- Für Anfänger etwas schwer

GRAFIK	8
SOUND	7
STEUERUNG	8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
87	88



Anspruchsvoll: Sprünge gehören neben Haarnadelkurven schon zum gehobenen Rallye-Handwerk.

Infos zum Spiel

PREIS Ca. € 37,-
USK-FREIGABE Ohne Altersbeschränkung
TERMIN 8.10.2010

SPRACHE/TEXT Deutsch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Das Einzige, was in diesem Rallye-Spiel geschnitten wird, sind die Kurven.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
2,4 GHz; 2 GB RAM (empfohlen: 4 GB RAM); Windows XP/Vista/Windows 7

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Zur Auswahl stehen Meisterschaften, Spezialetappen sowie Einzelrennen und -etappen, alle online oder im Hotseat-Modus.

MAX. SPIELERANZAHL 16
SPIELMODI 4

WRC: FIA World Rally Championship

Für Matschos

Genre: Rennspiel | Entwickler: Milestone | Hersteller: Black Bean

Text: Christoph Schuster

Aus Italien kommen nicht nur Pizza, Pasta und Fußballskandale.

Es gab mal eine Zeit – die Älteren unter Ihnen werden sich vielleicht erinnern –, da enthielt **Colin McRae Rally** tatsächlich noch Rallye-Elemente. Damit meinen wir nicht etwa die speziellen Boliden oder die Streckendesign-Entscheidung pro Schmodder, kontra Asphalt. Wir zielen dabei eher auf Grundprinzipien ab: Die Kombattanten rasen allein durch die Pampa, der Positionskampf findet über den Vergleich der Etappenzeiten statt. In **Dirt 2** blieb von dieser klassischen Variante nicht mehr viel übrig. Deshalb rollt nun **WRC** an die Startlinie. Mit den Originallizenzen, -strecken und -fahrzeugen der FIA World Rally Championship und der langjährigen Rennerfahrung des italienischen Entwicklers Milestone möchte der Titel Rallye-Fans der alten Schule beglücken.

Das ging ins Auge!

Neben dem Gameplay erinnert dummerweise auch die technische Komponente an die Codemasters-Titel von vor fünf Jahren. Wenn Sie sich an den grafischen Schmutz gewöhnt haben, kann der auf der Strecke aber umso mehr überzeugen. Die verschiedenen Untergründe unterscheiden sich merklich, obschon sie ein gutes Stück mehr „Tiefenwirkung" vertragen hätten. Die Fahrzeuge machen den Eindruck, als schlitterten sie über die Oberfläche, statt sich richtig in den Dreck zu graben.

Rauf auf die Karriereleiter

Abgesehen davon trumpft **WRC** mit inhaltlichen Stärken auf. Fernab von Glanz und Glamour versteht sich dieses Werk als nüchterne Betrachtung des Sports und bietet dementsprechend keinen Schnickschnack, sondern authentisches Rallye-Vergnügen. Klar, ein paar zusätzliche Modi, etwa Rallycross, wären schön gewesen und die magere Präsentation kostet Punkte. Dafür motiviert der Karrieremodus, in dem Sie die Geschicke eines eigenen Fahrergespanns samt Etappenplanung und Sponsorenwahl lenken. Echte Rallye-Freunde geben in **WRC** also dank der stimmigen Rennetappen trotzdem Gas.



Handarbeit: Per geschicktem Einsatz der Handbremse schlittern wir gekonnt durch eine enge Kurve.



Cockpitperspektiven sollen normalerweise mehr Authentizität bringen, sehen in **WRC** aber grauenhaft aus.

Christoph meint

„Optisch ziemlicher Dreck, aber spielerisch sauber!"

Mein Vorurteil ▸ Endlich mal wieder schön klassisch Rallye fahren – da freu ich mich drauf.

In Sachen Präsentation und Technik hängt **WRC** hinter **Dirt 2** wie ein Trabi hinter einem Maserati. Dafür bekommen Fans des eigentlichen Motorsports hier motivierend aufbereitet genau das, was sie wollen: einfach bloß Rallye!



Wertung

PRO
- Original-FIA-Lizenzen
- Motivierender Karrieremodus
- Gutes Schadensmodell
- Untergründe unterscheiden sich

CONTRA
- Technisch absolut altbacken
- Matsch-Feeling verbesserungswürdig

GRAFIK 6
SOUND 7
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
73	71

Releases

Die wichtigsten Veröffentlichungen der nächsten Wochen und Monate!

TITEL	GENRE	HERSTELLER	TERMIN
Oktober 2010			
A New Beginning	Adventure	Deep Silver	8. Oktober
Agrar Simulator 2011	Simulation	UIG	8. Oktober
Arcania: Gothic 4	Rollenspiel	Jowood Entertainment	12. Oktober
CSI: Crime Scene Investigation – Tödliche Verschwörung	Adventure	Ubisoft	28. Oktober
Die Sims 3: Late Night	Strategie	Electronic Arts	28. Oktober
Emergency 2012	Simulation	Deep Silver	22. Oktober
Fallout: New Vegas	Rollenspiel	Bethesda Softworks	20. Oktober
Front Mission: Evolved	Strategie	Square Enix	8. Oktober
Fussball Manager 11	Sportmanager	Electronic Arts	28. Oktober
Gray Matter	Adventure	dtp	29. Oktober
Hugo: Spielewerkstatt	Action-Adventure	UIG	8. Oktober
King's Bounty: Crossworlds	Runden-Strategie	dtp	1. Oktober
Landwirtschafts-Simulator 2011	Simulation	astragon Software	18. Oktober
Lego Universe	Rollenspiel	Warner Bros. Interact.	29. Oktober
Lionheart: King's Crusade	Echtzeit-Strategie	Paradox Entertainm.	8. Oktober
Lost Planet 2	Action-Adventure	Capcom	15. Oktober
Luxus Hotel Imperium	Wirtschafts-Simulation	UIG	8. Oktober
Medal of Honor	Ego-Shooter	Electronic Arts	14. Oktober
Nail'd	Action-Rennspiel	Deep Silver	22. Oktober
NBA 2K11	Sportspiel	2K Games	8. Oktober
Sailing Simulator 2011	Simulation	UIG	8. Oktober
Schwertransport Simulator 2011	Simulation	UIG	8. Oktober
Shaun White Skateboarding	Trendsportsimulation	Ubisoft	28. Oktober
Star Wars: The Force Unleashed 2	Action-Adventure	LucasArts	28. Oktober
The Chronicles of Shakespeare: Romeo & Julia	Adventure	Daedalic Entertainm.	5. Oktober
Tom Clancy's Hawx 2	Action-Flugsimulation	Ubisoft	28. Oktober
Two Worlds 2	Rollenspiel	TopWare Interactive	21. Oktober
WRC: FIA World Rally Championship	Rennsimulation	Black Bean	8. Oktober
November 2010			
Alarm für Cobra 11: Das Syndikat	Rennspiel	dtp	26. November
Apache Air Assault	Action-Flugsimulation	Activision	19. November
Battle vs. Chess	Actionspiel	Zuxxez	4. November
Black Mirror 3	Adventure	dtp	5. November
Call of Duty: Black Ops	Ego-Shooter	Activision	9. November



Lost Planet 2

Bereits vor fünf Monaten erschien Capcoms Action-Titel für die PS3 und die Xbox 360, PC-Zocker kommen aber jetzt erst in den Genuss des Action-Krachers. Bis zu vier Spieler machen in der Kampagne gleichzeitig Jagd auf riesige Endgegner.



Nail'd

Blitzartige Reflexe und Taktik sind in diesem Offroad-Rennspiel gefragt. Das behaupten zumindest die Macher. Auf 16 Strecken müssen Sie bei halsbrecherischen Geschwindigkeiten mit wahnwitzigen Sprüngen Ihre Gegner in Schach halten.



Star Wars: The Force Unleashed 2

Schlüpfen Sie erneut in die Rolle von Starkiller, dem Lehrling von Darth Vader, und erleben Sie die Fortsetzung der Handlung, die zeitlich zwischen den Filmen **Star Wars: Episode 3** und **Star Wars: Episode 4** angesiedelt ist. Die Entwickler überarbeiten für den zweiten Teil auch die Spielmechanik. Der Hauptdarsteller beherrscht unter anderem brandneue Macht-Attacken. Manipulieren Sie beispielsweise die Gedanken Ihrer Gegner, um diese gegeneinander aufzuhetzen. Außerdem versprechen die Macher ein verbessertes Zielsystem, das einen präziseren Einsatz der Mächte und Angriffe ermöglichen soll. Obendrein dürfen Sie auch mit zwei Lichtschwertern gleichzeitig auf Ihre Widersacher einhacken und diese mit brandneuen Kombos ausschalten. Diese neuen Angriffsmöglichkeiten brauchen Sie auch dringend, denn jede Menge zähe Gegner haben es in der Fortsetzung auf Sie abgesehen. In epischen Bosskämpfen müssen Sie sich ebenfalls behaupten.



Need for Speed: Hot Pursuit

Die **Burnout**-Entwickler von Criterion sollen der **Need for Speed**-Reihe neues Leben einhauchen. **Hot Pursuit** konzentriert sich auf die einstige große Stärke der Serie: auf knallharte Verfolgungsjagden mit der Polizei. Wer will, wird selbst zum Ordnungshüter.



True Crime: Hong Kong

Das Open-World-Genre (**GTA** & Co.) erfreut sich bei vielen Spielern größter Beliebtheit, Publisher-Riese Activision bekommt von diesem Kuchen bisher aber nichts ab. **True Crime: Hong Kong** soll dies ändern. Die beiden Vorgänger überzeugten jedoch nicht.



Deus Ex: Human Revolution

Die Menschheit steht vor einer Revolution und Sie stecken mittendrin. Auch ohne Warren Spector und Harvey Smith, den beiden geistigen Vätern der ersten beiden Teile der Serie, scheint die zweite Fortsetzung ein Geniestreich zu werden.



Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier

Der nächste Teil einer der traditionsreichsten Taktik-Shooter-Serien sollte ursprünglich diesen Herbst erscheinen, wurde mittlerweile aber ins erste Quartal des nächsten Jahres verschoben. Als Soldat der Zukunft befinden Sie sich mitten im Krisengebiet.

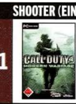
TITEL	GENRE	HERSTELLER	TERMIN
Create	Kreativspiel	Electronic Arts	18. November
DC Universe Online	Online-Rollenspiel	Sony Computer Entert.	2. November
Harry Potter und die Heiligtümer des Todes – Teil 1	Action-Adventure	Electronic Arts	18. November
Horse Star	Online-Rollenspiel	Mindscape	November
James Bond 007: Blood Stone	Action-Adventure	Activision	5. November
Need for Speed: Hot Pursuit	Rennspiel	Electronic Arts	18. November
Trapped Dead	Echtzeit-Taktik	Headup Games	25. November
World of Warcraft: Cataclysm	Online-Rollenspiel	Blizzard	November
Außerdem noch für 2010 angekündigt			
Battlefield 3	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	2010
Bloody Good Time	Ego-Shooter	Ubisoft	4. Quartal
Captain Blood	Actionspiel	1C	4. Quartal
Death to Spies 3	Action-Adventure	1C	4. Quartal
Fable 3	Rollenspiel	Microsoft	4. Quartal
Handball Action	Sportspiel	Netmin Games	4. Quartal
Hegemony: Philip of Macedon	Echtzeit-Strategie	Just A Game	4. Quartal
Julia: Innocent Eyes	Adventure	Just A Game	4. Quartal
Men of War: Assault Squad	Echtzeit-Strategie	1C	4. Quartal
Men of War: Vietnam	Echtzeit-Strategie	1C	4. Quartal
Microvolts	Mehrspieler-Shooter	Rock Hippo Product.	4. Quartal
Off-Road Drive	Rennspiel	1C	4. Quartal
Primal Carnage	Ego-Shooter	Lukewarm Media	4. Quartal
Scivelation	Actionspiel	TopWare Interactive	4. Quartal
Shadow Harvest	Ego-Shooter	Namco Bandai	4. Quartal
Spider-Man: Dimensions	Action-Adventure	Activision	4. Quartal
Star Wolves 3	Rollenspiel	1C	4. Quartal
Theatre of War 2: Korea	Echtzeit-Strategie	1C	4. Quartal
True Crime: Hong Kong	Actionspiel	Activision	4. Quartal
Winter Sports 2011: Go for Gold	Sportspiel	dtp	4. Quartal
Winter (1. Quartal 2011)			
Airline Tycoon 2	Strategie	Kalypso Media	1. Quartal
Assassin's Creed: Brotherhood	Action-Adventure	Ubisoft	1. Quartal
Cargo	Strategie	bitComposer Games	1. Quartal
Crasher	Mehrspieler-Shooter	Punchers Impact	1. Quartal
Crysis 2	Ego-Shooter	Electronic Arts	24. März
Darkspore	Online-Rollenspiel	Electronic Arts	Februar
Dead Space 2	Action-Adventure	Electronic Arts	28. Januar
Deep Black	Action-Adventure	Just A Game	1. Quartal
Deus Ex: Human Revolution	Ego-Shooter	Eidos	1. Quartal
Dragon Age 2	Rollenspiel	Electronic Arts	10. März
Driver: San Francisco	Rennspiel	Ubisoft	1. Quartal
Dungeons	Strategie	Kalypso Media	1. Quartal
Homefront	Ego-Shooter	THQ	Februar
Hunted: Die Schmiede der Finsternis	Actionspiel	Bethesda Softworks	1. Quartal
Innergy	Unbekannt	Ubisoft	1. Quartal
Mythos	Action-Rollenspiel	Frogster Interactive	1. Quartal
Pirates of the Caribbean: Armada der Verdammten	Action-Rollenspiel	Disney Interactive	1. Quartal
Test Drive Unlimited 2	Rennspiel	Namco Bandai	1. Quartal
The First Templar	Action-Adventure	Kalypso Media	1. Quartal
The Witcher 2: Assassins of Kings	Rollenspiel	Namco Bandai	1. Quartal
Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier	Taktik-Shooter	Ubisoft	1. Quartal
Tron: Evolution	Actionspiel	Disney Interactive	Januar
Warhammer 40.000: Dawn of War 2 – Retribution	Strategie	THQ	1. Quartal
Wildlife Park 3	Simulation	bitComposer Games	1. Quartal
Außerdem 2011			
Brink	Actionspiel	Bethesda Softworks	2. Quartal
Duke Nukem Forever	Actionspiel	2K Games	2011
Max Payne 3	Actionspiel	Rockstar Games	2011
Portal 2	Ego-Shooter	Valve Software	2011
Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	LucasArts	2. Quartal

Top-Spiele

Jeden Monat neu: Die 60 besten Spiele – müssen Sie haben!

* Mehrspieler

SHOOTER (EINZELSPIELER)



1 CoD 4: Modern Warfare
Entwickler: Infinity Ward
Spielspaß: 94%
Unglaublich spannender, spektakulärer Shooter samt bahnbrechendem Multiplayer

2 Half-Life 2
Entwickler: Valve | Spielspaß: 94%

3 Bioshock
Entwickler: Irrational Games | Spielspaß: 92%

4 Call of Duty: Modern Warfare 2
Entwickler: Infinity Ward | Spielspaß: 92%

5 Crysis
Entwickler: Crytek | Spielspaß: 92%

SHOOTER (MEHRSPIELER)

1 Unreal Tournament 3
Entwickler: Epic Games
Spielspaß: 93%*
Die UT-Reihe steht seit jeher für flotte Mehrspieler-Gefechte der Extraklasse.

2 Battlefield 2
Entwickler: Dice | Spielspaß: 92%*

3 Left 4 Dead 2
Entwickler: Valve | Spielspaß: 90%*

4 Battlefield: Bad Company 2
Entwickler: Dice | Spielspaß: 90%*

5 Battlefield 2142
Entwickler: Dice | Spielspaß: 89%*

ACTION-ADVENTURES

1 Grand Theft Auto 4
Entwickler: Rockstar North
Spielspaß: 93%
Lassen Sie in einer authentischen, offenen Spielwelt so richtig die Ganovensau raus!

2 Batman: Arkham Asylum
Entwickler: Rocksteady | Spielspaß: 91%

3 GTA: Episodes from Liberty City
Entwickler: Rockstar North | Spielspaß: 89%

4 Assassin's Creed 2
Entwickler: Ubisoft Montreal | Spielspaß: 88%

5 Dead Space
Entwickler: Visceral Games | Spielspaß: 87%

STRATEGIE



1 Starcraft 2
Entwickler: Blizzard Entertainment
Spielspaß: 90%
Der Messias ist zurück – Blizzard erobert erneut seine angestammte Spitzenposition.

2 Empire: Total War
Entwickler: Creative Assembly | Spielspaß: 89%

3 Company of Heroes
Entwickler: Relic | Spielspaß: 89%

4 Civilization 5
Entwickler: Firaxis | Spielspaß: 88%

5 Warhammer 40.000: Dawn of War 2
Entwickler: Relic | Spielspaß: 88%

AUFBAUSPIELE & WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN

1 Anno 1404
Entwickler: Related Designs
Spielspaß: 91%
Hier hat der Aufbau Ost endlich geklappt! Das beste Anno aller Zeiten!

2 Die Sims 3
Entwickler: The Sims Studio | Spielspaß: 89%

3 Anno 1701
Entwickler: Related Designs | Spielspaß: 88%

4 Fußball Manager 10
Entwickler: Bright Future | Spielspaß: 88%

5 Die Siedler 7
Entwickler: Blue Byte | Spielspaß: 84%

GESCHICKLICHKEIT + KNOBELN + DENKEN

1 Street Fighter 4
Entwickler: Capcom
Spielspaß: 92%*
Prügeln war noch nie so schön. Aber seien Sie vor dem „Eins noch"-Syndrom gewarnt!

2 Blazblue: Calamity Trigger
Entwickler: Arc System Works | Spielspaß: 92%*

3 Portal
Entwickler: Valve | Spielspaß: 89%

4 World of Goo
Entwickler: 2D Boy | Spielspaß: 87%

5 Guitar Hero 3: Legends of Rock
Entwickler: Neversoft Entertainment | Spielspaß: 83%

ADVENTURES

1 Sam & Max: Season One
Entwickler: Telltale Games
Spielspaß: 87%
Brüllkomisches, etwas zu leicht geratenes Episoden-Adventure mit tollem Sound

2 Geheimakte 2: Puritas Cordis
Entwickler: Animation Arts | Spielspaß: 87%

3 Monkey Island 2: Special Edition
Entwickler: LucasArts | Spielspaß: 86%

4 Runaway: A Twist of Fate
Entwickler: Pendulo Studios | Spielspaß: 86%

5 The Book of Unwritten Tales
Entwickler: King Art | Spielspaß: 85%

ROLLENSPIELE



1 Dragon Age: Origins
Entwickler: Bioware
Spielspaß: 91%
Gewaltiges Fantasy-Epos für Erwachsene, Tolkien hätte es nicht besser hingekriegt.

2 Fallout 3
Entwickler: Bethesda Softworks | Spielspaß: 90%

3 Mass Effect 2
Entwickler: Bioware | Spielspaß: 88%

4 Drakensang: Am Fluss der Zeit
Entwickler: Radon Labs | Spielspaß: 87%

5 The Witcher: Enhanced Edition
Entwickler: CD Projekt | Spielspaß: 87%

ONLINE-ROLLENSPIELE

1 World of Warcraft
Entwickler: Blizzard Entertainment
Spielspaß: 93%*
Immer noch das Suchtmittel Nummer 1 in Sachen Online-Spielspaß

2 Aion
Entwickler: NCsoft | Spielspaß: 88%*

3 Der Herr der Ringe Online
Entwickler: Turbine Games | Spielspaß: 88%*

4 Guild Wars: Factions
Entwickler: ArenaNet | Spielspaß: 86%*

5 Age of Conan: Rise of the Godslayer
Entwickler: Funcom | Spielspaß: 86%*

SPORTSPIELE



1 Pro Evolution Soccer 2010
Entwickler: Konami
Spielspaß: 91%
Auch in der alljährlichen Neufassung triumphiert Konamis Fußballperle.

2 Madden 08
Entwickler: EA Tiburon | Spielspaß: 86%

3 Tiger Woods PGA Tour 08
Entwickler: Headgate Studios | Spielspaß: 85%

4 FIFA 11
Entwickler: EA Canada | Spielspaß: 85%

5 NBA 2K9
Entwickler: Visual Concepts | Spielspaß: 83%

RENNSPIELE

1 Race Driver: GRID
Entwickler: Codemasters
Spielspaß: 91%
Tourenwagen, Stock-Cars, Drift-Rennen – GRID liefert die volle Packung Renn-Action.

2 Colin McRae: Dirt 2
Entwickler: Codemasters | Spielspaß: 87%

3 Need for Speed: Shift
Entwickler: Slightly Mad Studios | Spielspaß: 87%

4 Blur
Entwickler: Bizarre Creations | Spielspaß: 87%

5 F1 2010
Entwickler: Codemasters Birmingham | Spielspaß: 87%

DIE 5 LAUTESTEN DINGE IM NEUEN BÜRO



1 Der Böhse Wolf
Herkunft: Des Teufels Lenden
Dezibel: 666
Egal ob er schnarcht, lacht oder schreit: Der Fischer ist nicht zu überhören.

2 Das Tastatur-Getippe
Herkunft: Schreibdrohnen | Dezibel: 110

3 Die Kaffeemaschine
Herkunft: Die Küche | Dezibel: 97

4 Das Gemurmel
Herkunft: Faule Praktikanten | Dezibel: 73

5 Der Drucker
Herkunft: Druckerecke | Dezibel: 45

Diese Spiele sind derzeit angesagt!

Saturn Top 10
DEUTSCHLAND

Platz	Spiel	Entwickler	Hersteller	Test in	Wertung
1.	STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY	Blizzard Entertainment	Activision Blizzard	09/10	90%
2.	MAFIA 2	2K Czech	Take 2	10/10	85%
3.	CIVILIZATION 5	Firaxis	Take 2	11/10	88%
4.	PATRIZIER 4	Gaming Minds	Kalypso	10/10	84%
5.	F1 2010	Codemasters Birmingham	Codemasters	11/10	88%*
6.	RUSE	Eugen Systems	Ubisoft	10/10	88%*
7.	DIE SIMS 3	The Sims Studios	Electronic Arts	08/09	89%
8.	BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2	Dice	Electronic Arts	05/10	90%*
9.	CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2	Infinity Ward	Activision	01/10	92%
10.	DIE SIMS 3: GIB GAS – ACCESSOIRES	The Sims Studios	Electronic Arts	–	–

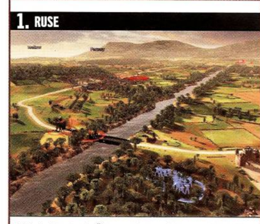
[Quelle:] SATURN

Leser Top 10
DAS SPIELEN SIE!

Platz	Spiel	Entwickler	Hersteller	Test in	Wertung
1.	STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY	Blizzard Entertainment	Activision Blizzard	09/10	90%
2.	BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2	Dice	Electronic Arts	05/10	90%*
3.	CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2	Infinity Ward	Activision	01/10	92%
4.	FALLOUT 3	Bethesda Softworks	Ubisoft	12/08	90%
5.	DRAGON AGE: ORIGINS	Bioware	Electronic Arts	12/09	91%
6.	MAFIA 2	2K Czech	Take 2	10/10	85%
7.	GRAND THEFT AUTO 4	Rockstar North	Take 2	02/09	93%
8.	WORLD OF WARCRAFT	Blizzard	Blizzard	02/05	93%*
9.	CRYSIS	Crytek	Electronic Arts	12/07	92%
10.	HALF-LIFE 2	Valve	Electronic Arts	12/04	94%

Redaktion Top 5
DAS ZOCKT DIE PC ACTION!

1. RUSE



Welch Strategie-Überraschung: Unsere Redaktion kommandiert sich nicht etwa durch Blizzards **Starcraft 2** sondern durch **Ruse**.

Platz	Spiel	Entwickler	Hersteller	Test in	Wertung
1.	RUSE	Eugen Systems	Ubisoft	10/10	88%*
2.	PES 2011	Konami	Konami	11/10	87%*
3.	STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY	Blizzard Entertainment	Activision Blizzard	09/10	90%
4.	MAFIA 2	2K Czech	Take 2	10/10	85%
5.	LARA CROFT & THE GUARDIAN OF LIGHT	Crystal Dynamics	Square Enix	11/10	85%*

* Mehrspieler

Mitmachen!

Krieg ist etwas ganz, ganz Schlechtes. Ausnahme ist der virtuelle – wie in Medal of Honor.

Daher verlosen wir passend zum Test in der aktuellen Ausgabe drei schicke Versionen von EAs neuestem Kriegs-Shooter **Medal of Honor**. Schließlich sind wir dermaßen nett, dass wir auch Sie an den virtuellen Kämpfen im Nahen Osten teilhaben lassen.

Mitmachen ist wie immer ganz einfach: Besuchen Sie unsere Website www.pcaction.de und klicken Sie auf den Reiter „Das Heft".
Dort gelangen Sie über einen Link zur laufenden Umfrage.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und von COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.



Leserbriefe@pcaction.de

Kolumne von Alexander Frank

Bekommen Sie auch zu Ihrem Geburtstag Dinge, die so nützlich wie ein künstlicher Blinddarm sind? Egal, ob Sie zu den Beschenkten oder zu den Schenkern gehören – hier eine alte, lehrreiche Leidensgeschichte:

Ich hasse meine Geburtstage! Das sind nämlich diese Tage, die sich grundsätzlich mit dem Tag der Deutschen Einheit überschneiden und auf einen Freitag, den 13. fallen. Wer meint, dass das nicht möglich wäre, hat noch nie so exzessiv gefeiert, dass sich das Raum-Zeit-Kontinuum krümmt. Ich definiere den Begriff „Geburtstag" aber auch anders: Das ist ein Tag, an dessen Vormittag meine Verwandten sich die größte Mühe geben, mir ein möglichst spektakuläres Geschenk für möglichst wenig oder für gar kein Geld zu besorgen. Den italienischen Qualitätswein aus Rumänien zum Beispiel. Oder abgelaufene Rabatt-Gutscheine für McDonald's.

Als ich bei der PC ACTION angefangen habe, meinten dann plötzlich alle meine Verwandten, dass ich Computerspiele als Geschenk ganz sicher schätzen würde. Nette Idee! Doch was soll ich bitte mit liebevoll verpackten Action-Krachern wie **Solitär** und **Minesweeper**? Erstens sind das in meinen Augen keine Spiele, sondern Bildschirmschoner, und zweitens sind sie im Lieferumfang von Windows ohnehin dabei. Überhaupt: Woher kommt das Klischee, dass wir Computerspieler immer Computerspiele haben wollen – egal ob zum Geburtstag, zu Ostern oder zur Scheidung?! Ich freue mich doch viel mehr über eine neue Grafikkarte! Meinen Kollegen geht's ähnlich. Statt Jahr für Jahr solche Grabbeltisch-Perlen wie **Gurken Wachstums Simulator 3D** zu bekommen, wünscht sich unser Volontär Christoph Schuster ein Stück Hardware, welches ihm seit Beginn seiner PC ACTION-Tätigkeit verwehrt blieb: einen Monitor. Wenn Sie einen beliebigen Artikel von ihm aufmerksam lesen, dann fällt Ihnen das sicher auf. Die Kollegen Fischer und Krauß wünschen sich hingegen mehr Arbeitsspeicher. Wozu? So viel arbeiten die beiden doch gar nicht!

Vielen PC-Spielern geht es auch so: Die wünschen sich zum Geburtstag irgendwas Tolles für ihr Hobby, zum Beispiel eine Maus von Logitech. Und dann kriegen sie von ihren Eltern oder anderen Sadisten eine Maus von der örtlichen Tierhandlung. Ich habe mal aus Protest versucht, sie per USB an den Rechner anzuschließen. Ich hätte sie vielleicht nicht defragmentieren sollen ... In meinem alten Kinderzimmer duftete es mehrere Tage lang angenehm nach frisch gegrillten Steaks.

Bei meinem letzten Geburtstag hatte ich einen genialen Einfall. Ich packte all die Socken, Ratgeber-Bücher, Besteckkästen und McDonald's-Gutscheine in eine große Tüte und stellte mich auf den Flohmarkt. Durch den Verkauf, so dachte ich, könnte ich genug Geld für eine neue Grafikkarte einnehmen. Zwölf Stunden später verließ ich den Markt, weil ich nur Angebote im Minusbereich erhalten habe. Sprich: Die potenziellen Käufer fragten mich, wie viel Geld ich ihnen biete, damit sie das Zeug freiwillig mitnehmen.

Meine Grafikkarte habe ich am Ende dennoch bekommen. Da ich die Redaktion der PC ACTION verlasse, habe ich sie bei meinem Kollegen Schuster eingetauscht. Dafür hat er jetzt meinen alten Monitor. Ihnen, liebe Leser, dürften die Unterschiede zu seinen früheren Artikeln nicht auffallen ... Und meine Geburtstagsgeschenke kriegen meine Verwandten zurück – zu Weihnachten!



Von wegen „Es gibt keine dummen Fragen" ...



Und das geschah vergangenen Monat ...

Krieg ich Krieg?

Habt ihr euch alle die Vagina gestoßen, oder warum gibts keine lustigen Bildunterschriften mehr?! Als langjähriger Abonennt,(ist nicht mal gelogen, ha!) fordere ich eine sofortige Wiedereinführung, da ich euch ansonsten den Krieg erklären muss. Grüße aus Unterfranken,

„KÖNIG VON DEUTSCHLAND"

Au ja, König, erklär uns doch mal bitte den Krieg – den haben wir nämlich noch nie so ganz verstanden ...

Gimme more Huhn!

*Kann man **Moorhuhn 2** ohne cd spielen ? (diese Frage habe ich neulich im Bus gehört lustig ne)*

MORITZ

Natürlich kann man! Aber wo da jetzt der Witz sein soll, haben wir nicht verstanden ...

Dieses gemeine Internet!

Ich wollte mal auf der Seite Gamerunlimited reinschauen, hab mich dabei aber versehentlich angemeldet. Könnt ihr mir sagen, wo ich mich wieder abmelden kann bzw. ob ich jetzt schon zahlen muss (euren Code habe ich nämlich nicht eingegeben)? Ansonsten tolles Heft, und macht weiter so!

JOSEF HAUPT

Ja, das passiert uns auch laufend: Da surfen wir locker und unabsichtlich durchs Internet und schwuppdiwupp, schon sind wir Mitglied bei elitepartner.de, haben ein Konto auf diba.com eröffnet und einen Einreiseantrag für die Vereinigten Staaten gestellt. Einfach so, ganz aus Versehen. Du hast also unser vollstes Verständnis und Mitleid, aber deinen Account bei uns löschen wir freilich nicht – hast du eine Ahnung, was personenbezogene Daten im Verkauf einbringen?

Wolle Diplom kaufe?

Einen schönen Guten Tag! Mein Name ist Benjamin Limbeck. Ich beende nächstes Jahr meine Schullaufbahn mit einem gymnasialen Hochschulabschluss. Die Arbeit als Redakteur ist in meinen Augen eine faszinierende Aufga-

Neu und schon wieder!!!

Ernste Frage – ernste Antwort!

EINMALIG

UNFASSBAR!

Auf vielfachen Wunsch und nicht mehr ganz so einzigartig wie in den letzten beiden Ausgaben: hier wieder eine ernste Frage, die wir mit einer ebenso ernsten Antwort würdigen. Fertig? Los!

*Nun habe ich in eurer aktuellen Oktoberausgabe die wunderbare **Bioshock Infinite**-Amphore gesehen und war sogleich begeistert, da ich aktuell sowieso damit beschäftigt bin, mir meine Bude einzurichten und ich noch eine geschmackvolle Rarität für mein exponiertes Fensterbrett suche. Ferner bin ich auch ein riesiger **Bioshock**-Fan (wie jeder Mensch mit Verstand und Geschmack). Falls ihr jemals in Erwägung ziehen solltet, euch von dem guten Stück zu trennen, würde ich mich wahnsinnig darüber freuen. (Ich dachte ich probier einfach mal, das Ding mit dieser Mail zu ergattern. Ich könnte euch den Versand überweisen oder das Teil sogar ggf. in Nürnberg abholen.)*

ALEX

Das kannst du aber mal so was von vergessen, dass wir das Teil verschenken, eher lernen Schweine fliegen, Franzosen Deutsch oder Christoph Schuster korrekte Grammatik!

SENSATION

be und Berufung. Ausserdem bin ich begeistert von ihrer Zeitschrift PC-Action: Sie ist erfrischend anders und ist interessant und unterhaltsam zu lesen. Ich wollte mich daher erkundigen, ob eine Ausbildung zum Redakteur bei Ihnen möglich ist. Oder gibt es andere Möglichkeiten, als Redakteur bei Ihnen zu arbeiten?

BENJAMIN LIMBECK

Sei uns nicht böse, Benjamin, aber wer uns eine Hochschulreife (= Abitur) – die sicherlich gemeint war – als Hochschulabschluss (= Diplom, Bachelor, Master, Doktor etc.) verkaufen will, ist zwar an sich verlogen und kriminell genug für den Job – aber wir würden dir nur ungern die Faszination für den Beruf verderben, indem wir dich ihn ausüben lassen. Das verstehst du ja bestimmt!

Geschenke?

*allo liebe hoffentlich nicht zu sehr durch Mafia beeinflusste Schreiberlinge , folgendes Anliegen habe ich nach der langen Bergrüßung: Und zwar möchte ich das ihr **Battlefield Heroes** Codes in euer nächstes Heft macht. ....Oder mit schenkt!!!??? Ach und bestellt dem Wodkapupser Frank nen schönen Gruß, nein wer will das schon, bestellt ihm lieber ne Morddrohung wenn er nicht aus dem Land verschwindet ! XD*

PHIL RUHWEDEL

Wir verweisen in solch einem Fall gerne auf den Einzelhandel oder Onlinevertrieb: Da sitzen Menschen, die tatsächlich solches Zeug verschenken ... zumindest wenn du ihnen im Gegenzug Geld schenkst. So bekommen beide Seiten etwas geschenkt und sind glücklich. Win-Win!

Qual der Wal

Hallo lieber Lesebriefonkel. Ich hab da einen Wunsch. Könntet ihr wieder mal ein paar Walpapers auf die DVD brennen? Ich find nicht so gute wie ihr sie früher immer als Extras dazugegeben habt. Platz müßte ja genug sein. Spitzen Vollversion in der letzten Ausgabe. Macht weiter so aber die „lustigen" Bildunterschriften fehlen schon etwas.

AUER INGO

Walpapers? Die hast du doch im Heft! Jede Seite, auf der Wolfgang oder Marc abgedruckt ist, geht, nicht nur bei Greenpeace, astrein als Wal-Paper durch. Aber auf DVD auch noch? Nein, lieber nicht. Und dass die lustigen Bildunterschriften nicht mehr da sind, hast du gut erkannt.

Polygonpromis in den Mund gelegt ...

So ist das mit Sachen, die toll funktionieren: Sie kommen wieder. Na ja, Sachen, die toll funktionieren, und unser albernes „Polygonpromis in den Mund gelegt ..."-Gewinnspielchen. Wir konnten uns zwar nicht über mangelnde Einsendungen beklagen, das durchschnittliche Niveau der Vorschläge war jedoch auf einer Höhe mit der Titanic ... NACHDEM sie gesunken ist! Immerhin hat einer einen druckbaren Spruch zusammengestöpselt, bei dem wir uns nicht sofort die Pulsadern aufschneiden wollten. Herzlichen Glückwunsch, CHRISTOPH WESTERMANN! Und vorenthalten wollen wir Ihnen das Meisterwerk auch nicht:



Wahnsinn, oder? Jetzt sind Sie dran. Wer uns für die folgende Sprechblase das passendste und witzigste Zitat an leserbriefe@pcaction.de (Betreff: „Ich bin viel mehr lustig als wie ihr!") schickt, gewinnt einen Überraschungsspielepreis. Rechts-, Links-, Mittel- und Atemwege sind natürlich ausgeschlossen. Also los! Aus aktuellem Anlass noch der Hinweis: Wer seine Adresse nicht mitschickt, wird von vorneherein ausgesiebt!



Lan unter!

*erst mal schön' Dank an Jürgen für den ausführlichen Bericht zu **CoD Black Ops**! Die Flut an neuen Infos macht es einem allerdings nicht gerade einfacher, noch bis November auf das Teil warten zu müssen! Allerdings fehlt mir (mal wieder) die mittlerweile für mich persönlich wichtigste Info bezüglich der LAN-Fähigkeit des Spiels! Seit nunmehr geraumer Zeit verzichten mehr und mehr Spiele auf die LAN-Unterstützung, während diese Tatsache in der Fachpresse komischerweise kaum Erwähnung findet. Ich habe eher den Eindruck, als ob diese Entwicklung zunehmend totgeschwiegen und hingenommen wird. Wo liegen die Gründe hierfür? Früher gab's speziell in der PC ACTION eine eigene*

E-MAIL
leserbriefe@pcaction.de

POSTADRESSE
Computec Media AG
Redaktion PC ACTION/Leserbriefe
Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Redakteur am Pranger



Ja, holla, das gab es ja noch nie: Herr Reichl wurde zum bemitleidenswerten Opfer einer Selbstanzeige! Er hat in der letzten Ausgabe in der Releaseliste nämlich die Spalten „Genre" und „Hersteller" vertauscht – und keiner hat's gemerkt! Also keiner außer ihm ... Zur Strafe muss er sich die offensichtlich ziemlich überflüssige Arbeit auch in dieser Ausgabe machen. Und in der nächsten. Und in der übernächsten. Und in der überübernächsten. Und in der überüberübernächsten. Und in der überüberüberübernächsten. Und in der überüberüberüberübernächsten. Und in der überüberüberüberüberübernächsten. Und dann schauen wir mal weiter ...

Alles Gute, Onkel Wolfgang!



Wir hatten ein bisschen Angst davor – wie sich rausstellte, völlig zu Recht: Als Wolfgang in den letzten Ausgaben dazu aufrief, ihm Geburtstagsgrüße im Adamskostüm zukommen zu lassen, hatten wir ernsthaft Bammel davor, dass das jemand ernst nehmen, sich ausziehen und zur Kamera greifen würde. Und es ist tatsächlich passiert. Kennt jemand ein gutes Mittel gegen nicht enden wollenden Brechreiz?

Posteingangverstopfer des Monats

Hey, wir haben eine neue Auszeichnung zu vergeben: den Titel des „Posteingangverstopfers des Monats". Die nur in unserer Fantasie existierende Urkunde hierfür geht in dieser Ausgabe ganz klar an unseren alten Freund Jan Perkuhn, der, mit flockigen drei E-Mails und den darin enthaltenen acht Urlaubsfotos (jeweils weit jenseits der 1-MB-Grenze) für ein überquellendes Postfach sorgte. Dass er offensichtlich mit nur einer PC ACTION das komplette Mittelmeer überquerte und dabei scheinbar auch noch bei keinem Landgang etwas Besseres zu tun hatte, als dieses Heftchen mit einer (fast) immer gleichen Gesten-Gesichtsausdruck-Kombination in eine scheinbar zufällig aufgestellte Kamera zu halten, sei nur der Vollständigkeit halber erwähnt. Ach ja, Jan, wenn du dir schon die Mühe machst, drucken wir die Bilder natürlich auch! Hier, bitte:



Community-Sparte, in der ihr über große und öffentliche LAN-Partys berichtet habt. Okay, das hat mich persönlich weniger interessiert, mein Augenmerk liegt in erster Linie auf zünftigen Privat-Partys, die bei uns zwar verhältnismäßig selten stattfinden, aber genau deshalb einen besonders hohen Stellenwert genießen! Meiner Meinung nach kann keine noch so geile Online-Session gegen das bierselige Daddeln Aug' in Aug' anstinken, genauso wie ich mir einen Blockbuster viel lieber mit Hunderten im Kino und ein Fußballspiel viel lieber mit Tausenden im Stadion als mit Millionen vor der Glotze reinziehe! Mal ehrlich, wie seht ihr das?

TIM UEKER

Das sehen wir ähnlich, Tim. Wobei es für das „bierselige Daddeln Aug' in Aug'" das Daddeln eigentlich gar nicht braucht. Oder das Aug' in Aug'. Hauptsache bierselig!

Was nun?

*Auf welchen Videospiel-Witz kann ich denn noch vertrauen, jetzt wo **Duke Nukem Forever** doch in absehbarer Zeit erscheint? Ich bin desillusioniert.*

SEBASTIAN HAGE

Sag du uns doch bitte erst einmal, auf was wir noch vertrauen sollen, wenn nicht darauf, dass Leserbriefe von Sebastian Hage das Papier nicht wert sind, auf dem sie nicht ausgedruckt werden! Dieser Brief, vermutlich das Intelligenteste, was du jemals von dir gegegeben hast, ist hoffentlich nur ein Ausrutscher, oder?

Zu Hülf!

Sg. Redaktion! Warum gibt es seit Heerbst 2009 die Ruprik Tipps§Tricks nicht mehr. Mir hat diese immeer sehr geholfen.

HERBERT IRO

Da musst du dich irren, Herbert, derartige *Rupriken* gab es hier noch nie. Dass du aber Hilfe brauchst, ist ziemlich offensichtlich.

Karsten zum 1.

könntet ihr mir BFBC2 zuschicken ???

KARSTEN SPELTER

Wieso, willst du etwa eine Buchstabensuppe machen?

Karsten zum 2.

habt ihr sonst noch irgend ein spiel auf der resterampe oder inrgend was was ihr nicht mehr braucht das ihr mir schicken könntet

KARSTEN SPELTER

Klar, jede Menge. Und wir warten nur auf Leute wie dich, die sich erbarmen, uns den Krempel abzunehmen. Danke, Karsten!

Mut zur Mitte

nicht zum ersten mal hab ich mir euer heft „pc-action" gekauft, mit der hoffnung,das es nun einfacher geht, die beigeheftete scheibe incl. spiele zu installieren, bzw. zu spielen.aber, ...,wie immer bei eueren beilagen, die installation dauert ewig und drei tage und sollte es doch mal klappen, dann läuft das spiel nicht, weil...wieder mal was fehlt. übrigens , bei allen sonst im handel angebotenen pc heften die mit demo-cd´s bestückt sind, funktionierts einwandfrei. irgemdwelche rückschlüsse ? also, das wollt ich nun mal los werden, denn ich bin im allgemeinen ein typ mit langmut, aber jetzt platzt mir mal der kragen, was heissen soll, „pc-action" ist bei mir auf dem index

RAINER

Kein Grund, gleich die E-Mail zu zentrieren! So schlimm ist das nun auch wieder nicht!



IN PARTNERSHIP WITH
MADRID
¡MADRID!
I need Spain
MUSIC TELEVISION®
EMA
MADRID 2010
DEINE STIMME
FÜR DEINEN STAR
VOTE JETZT
EMA.MTV.DE
LIVE AUS MADRID / 7. NOVEMBER / 21:00
SPONSORED BY
New SWIFT
DELL
LOCAL SPONSOR
MEDIA PARTNERS
BRAVO
bigFM



Die heiße Agentin Sheva Alomar stand **Resi**-Veteran Chris Redfield in Teil 5 der Serie zur Seite.

Großer Jahresrückblick: Das war das Jahr 2009

Früher war alles besser!

Teil 10 unserer Serie über die vergangenen zehn Jahre: Darüber haben Gamer anno 2009 diskutiert.

Text: Lukasz Ciszewski/Christoph Schuster

Wir geben zu: In unserem Magazin haben wir uns mehrfach despektierlich über unsere ostdeutschen Mitbürger geäußert. Doch ein Mal im Jahr reiste die Redaktion begeistert in die Zone, um in Leipzig der Gaming-Industrie zu frönen. Seit die Games Convention begraben und 2009 als sogenannte Gamescom nach Köln verlegt wurde, vermissen wir aber doch die chronisch meckernden Taxifahrer der Sachsenmetropole. Zwar hat der Standort Köln auch seine Vorteile, beispielsweise haben die Branchengrößen EA und Ubisoft ihren Sitz in der Region und die Infrastruktur ist besser. Doch im Nachhinein trauern wir der alten Games Convention doch fast so nach wie der Mauer. Hach, schön war die Zeit, Leipzig!

Film vs. Gaming

So sehr wir es uns auch wünschen: Computerspiele haben in der Gesellschaft immer noch nicht den gleichen Stellenwert wie Filme. Wenn Quentin Tarantino mit seinen **Inglourious Basterds** ankommt, nimmt es mit der Geschichte niemand allzu genau. Tauchen jedoch in einem Ego-Shooter Nazi-Symbole auf, wird's kritisch. Und das, obwohl Spiele doch zumindest schon ähnlich hohe Budgets wie Hollywood-Filme verschlingen. Dies zeigte sich unter anderem bei Activisions **Call of Duty: Modern Warfare 2**, das in London eine Launch-Party mit viel Pomp und Prominenz spendiert bekam. Der lang erwartete Action-Kracher verkaufte sich in den ersten 24 Stunden satte 4,7 Millionen Mal und gilt somit als erfolgreichster Verkaufsstart der Entertainment-Branche. So wird's gemacht, Quentin! Glücklicherweise war **Modern Warfare 2** kein reines Hype-Produkt, sondern bot neben einer film-


Eines der erfolgreichsten Spiele aller Zeiten: Von dem Action-Feuerwerk **Call of Duty: Modern Warfare 2** wurden bis heute über 20 Millionen Einheiten verkauft.


Hurra, ein neues **Left 4 Dead**! Doch nicht alle freuten sich über Teil 2 der Zombie-Hatz. Fans protestierten, der Nachfolger komme zu früh und biete zu wenig Neues.

Das waren die 85er!

Diese Spiele haben im Jahr 2009 die Spielspaßmarke von 85 Prozent geknackt.

- Anno 1404 (Strategie, 91% in 9/2009)
- Batman: Arkham Asylum (Action, 91% in 12/2009)
- Battleforge (Strategie, 88% in 7/2009)
- Call of Juarez 2: Bound in Blood (Action, 91% in 9/2009)
- CoD: Modern Warfare 2 (Shooter, 92% in 1/2010)
- **Colin McRae: Dirt 2 (Rennspiel, 87% in 1/2010)**
- **Die Sims 3 (Simulation, 89% in 8/2009)**
- Dragon Age: Origins (Rollenspiel, 91% in 12/2009)
- Empire: Total War (Strategie, 89% in 5/2009)
- F.E.A.R. 2: Project Origin (Shooter, 86% in 3/2009)
- **H.A.W.X. (Action, 86% in 5/2009)**
- HdR: Die Minen von Moria (Rollenspiel, 88% in 2/2009)
- GTA 4 (Action, 93% in 2/2009)
- Left 4 Dead 2 (Shooter, 85% in 1/2010)
- **Need for Speed: Shift (Rennspiel, 87% in 12/2009)**
- Plants vs Zombies (Geschicklichkeit, 90% in 8/2009)
- **Pro Evolution Soccer 2010 (Sportspiel, 89% in 12/2009)**
- Resident Evil 5 (Action, 85% in 11/2009)
- **Risen (Rollenspiel, 86% in 12/2009)**
- Runaway 3: A Twist of Fate (Adventure, 86% in 1/2010)
- Street Fighter 4 (Kampfspiel, 92% in 8/2009)
- The Book of Unwritten Tales (Adventure, 85% in 6/2009)
- The Whispered World (Adventure, 85% in 11/2009)
- Warhammer 40.000: Dawn of War 2 (Strategie, 88% in 5/2009)
- Wolfenstein (Shooter, 85% in 10/2009)
- World of Goo (Geschicklichkeit, 87% in 4/2009)
- WoW: Wrath of the Lich King (Rollenspiel, 93% in 2/2009)





reifen Kampagne auch umfassende Mehrspielermodi. Lediglich die berüchtigte Flughafen-Mission, die stumpfe Brutalität aus der Ego-Perspektive präsentierte, hatte einen faden Beigeschmack.

Dunkle Erinnerungen

Schrecklich, Sie widern uns an! Ja, genau Sie, verehrter Leser. Sie Rassist! Seit Jahren sitzen Sie an Ihrem Rechner und killen hellhäutige Pixelfiguren. Ob im Ego-Shooter, Rollenspiel oder Strategiespiel – immer müssen die Weißen dran glauben! Ein bizarrer Vorwurf? Auf jeden Fall, doch 2009 stand das Thema „Hautfarbe in Computerspielen" für die japanischen Entwickler bei Capcom ganz oben auf der Stressliste. Wegen ihres Horror-Titels **Resident Evil 5** gab es umfangreiche Proteste. Selbsternannte Gutmenschen fanden es gar nicht dufte, dass Chris Redfield im fünften Teil der Shooter-Serie nach Afrika reiste, um dort – OMG! – auf dunkelhäutige Zombies zu ballern. Manche kritische Journalisten störten sich an angeblichen „Klischees aus den Zwanzigerjahren", die **Resident Evil 5** transportieren würde. Dass mit Sheva eine der Hauptfiguren dunkle Haut hatte, würde diese Vorwürfe nicht entkräften, sondern eher noch „verkomplizieren". Sehr merkwürdig war jedoch, dass sich einige Jahre zuvor bei **Resident Evil 4** niemand beschwert hatte, dass der Spieler spanisch sprechende Dorfbewohner aufs Korn nahm. Das Thema erledigte sich schließlich mit der Einschätzung einer britischen Behörde, die für Alterseinstufungen und die Bewertung von Film- und Spielinhalten zuständig ist. Sie bekräftigte, dass es in **Resident Evil 5** „keine Probleme mit Rassismus" gebe. Wir sehen das

Nach Jahren der Enthaltsamkeit konnten sich PC-Spieler dank **Street Fighter 4** endlich wieder ordentlich aufs Maul hauen. Natürlich nur virtuell …



Eddie Riggs, Hauptdarsteller des abgedrehten Rock'n'Roll-Abenteuers **Brütal Legend**, wurde von Kultstar Jack Black gespielt, ja, regelrecht gelebt.



Der Überflieger: Batman – Arkham Asylum

Typen in engen Lederanzügen mochte früher nur unser Chef. Das hat sich geändert.



◀ Alter Gegenspieler: Batman knöpft sich den Joker vor.



▶ Batman darf sich auf dem weiträumigen Gelände der Arkham-Klapse austoben.

Genau 70 Jahre – so lange musste die Menschheit darauf warten, dass ein anständiges **Batman**-Spiel herauskommt. Mit **Batman: Arkham Asylum** haben die britischen Entwickler Rocksteady ein derartig atmosphärisches und abwechslungsreiches Action-Adventure geschaffen, dass Anhänger anderer Superhelden vor Neid erblassten. Klar, man redet sich immer ein, dass die Spiele von damals auch richtig gut waren. Doch wenn man sich heute diesen Pixelbrei anguckt, kommt nicht ganz so viel **Batman**-Feeling rüber. Das **Guinness-Buch der Rekorde** ehrte **Arkham Asylum** als gelungenstes Superheldenspiel des Planeten. Der Action-Stealth-Mix war glücklicherweise auch ein kommerzieller Erfolg, sodass uns im nächsten Jahr mit **Arkham City** wohl ein ähnlicher Kracher erwartet. Danke, Rocksteady!

Die Fledermaus hat es sogar ins **Guinness-Buch der Rekorde** geschafft.

übrigens genauso und verfechten grundsätzlich Gleichberechtigung, auch an der Zombiefront!

Zu schnell gekommen

Eigentlich galt Valve als Vorzeigeentwickler. Die **Half-Life**-Schöpfer ließen sich zwar immer sehr viel Zeit mit ihren Spielen, doch am Ende kam in der Regel nur Gutes dabei heraus. Deswegen waren wir etwas schockiert, als sich Mitte 2009 das Studio aus dem US-Bundesstaat Washington massiv unbeliebt machte. Der Grund? Bereits ein Jahr nach dem gelungenen Zombie-Shooter **Left 4 Dead** sollte Nachschub erscheinen. An sich kein Problem, hätte man die Zusatzepisoden, wie zuvor angekündigt, als DLC veröffentlichen wollen. Doch **Left 4 Dead 2**, mit dezent aufgepeppter Grafik ausgestattet, sollte als Vollpreistitel auf den Markt kommen. Die Anhänger gingen auf die Barrikaden, starteten Petitionen und riefen zum Boykott auf. Valve hielt aber an den Plänen fest. Eine Steam-Gruppe mit dem Namen „NO-L4D2" zählte zu ihren Glanzzeiten über 40.000 Mitglieder. Wirklich viel erreicht wurde mit dieser Aktion aber nicht, denn der Großteil der Mitglieder brachte es letztendlich nicht übers Herz, auf das gelungene Koop-Gemetzel zu verzichten.

Es ist vorbei!

Abschiede sind immer hart. Als wir beispielsweise zum Spaß in **World of Warcraft** den Level-80-Charakter unseres Chefs löschten, weinte er wochenlang. Ähnlich traurig fanden wir das Ende der Ensemble Studios. Die Jungs und Mädels aus Dallas versorgten uns nämlich seit 1997 mit feinster Strategiekost. **Age of Empires** gehört zu den Klassikern der Neunzigerjahre und auch der Nachfolger fesselte Anhänger von ausgetüftelten Mittelalterschlachten und anspruchsvollem Basenbau monatelang. 2001 kaufte Microsoft die aufstrebende Spieleschmiede aus Texas. Weitere prägende, wenn auch weniger bahnbrechende Werke der Ensemble Studios umfassten **Age of Mythology**, das den Spieler ins Reich der Mythen und Legenden verfrachtete, sowie **Age of Empires 3**. Zuletzt veröffentlichten die Strategie-Freaks den guten Konsolen-Strategietitel **Halo Wars**. Ruht in Frieden, Ensemble Studios!

Zum Mitnehmen, bitte!

In der Menschheitsgeschichte gab es schon viele dämliche Entscheidungen. George W. Bushs Klassenfahrt nach Afghanistan zum Beispiel. Doch 2009 übertraf der japanische Elektronikriese Sony alles. Die Ende 2004 veröffentlich-



Ein völliger Griff ins Klo: 2009 kam Sonys Handheld-Nachfolger PSP Go heraus und schockte mit seinem hohen Preis bei zugleich lächerlicher Ausstattung.



Rassistisch oder nicht? Bei **Resident Evil 5** trat man gegen dunkelhäutige Zombies an. Einige Philister fanden dies geschmacklos.

te PlayStation Portable entpuppte sich nicht als der erhoffte Knaller, also musste ein neues Modell her. Kurzerhand baute man das UMD-Laufwerk aus und verschlankte das Design. Wie überhaupt gekaufte Spiele auf das Gerät kommen sollen, wenn es keinen Modulschacht gibt, fragen Sie? Nun ja, das wussten die Japaner auch nicht so genau. Sie verließen sich voll auf ihren Online-Shop und hofften, dass sich die Leute nicht darüber aufregen würden, ihre alten Spiele noch mal kaufen zu müssen. Zudem war die PSP Go mit einem Preis von 250 Euro nicht gerade ein Schnäppchen. Wir rekapitulieren: Man nehme von einem erfolglosen Gerät etwas weg, füge nichts gutes Neues hinzu und verkaufe das Ganze teurer als zuvor. Klingt nach einem Wahnsinnsplan, oder? Kaz Hirai, Chef von Sony Computer Entertainment, gab dann auch kürzlich zu, dass der Totalflop des Geräts „unter anderem mit dem Preis zu tun haben könnte". Dass kommende Titel weiter nur für das alte Modell erscheinen, sagt dann ja auch alles.

Schwermetall

Wenn der legendäre Schauspieler Jack Black in einem Fatsuit und mit Perücke durch amerikanische Talkshows tingelt, um Werbung für ein Computerspiel zu machen, dann klingt das wie Musik in unseren Ohren. Und dies ist genau das Thema von **Brütal Legend**. Verantwortlich für diesen abgefahrenen Titel war Tim Schafer, Spieledesigner von Klassikern wie **Grim Fandango**, **Psychonauts** und **Monkey Island**. Der Held in **Brütal Legend**, Eddie Riggs, kämpft in einer herrlich überzeichneten Heavy-Metal-Welt gegen den fiesen Obermotz Doviculus. Dabei trifft er auf sämtliche Metal-Klischees und Musikkoryphäen wie Lemmy Kilmister und Ozzy Osbourne. Diesen spaßigen Mix aus Action und Strategie mussten wir einfach lieb haben.

Hals- und Kieferbruch!

Echtzeitstrategie, Ego-Shooter, Online-Rollenspiele – diese Genres sind zweifelsfrei auf dem PC zu Hause. Doch manche Sparten wurden im Laufe der Jahre schlichtweg vernachlässigt. Seit **Virtua Fighter 2**, das im September 1997 auf den deutschen Markt kam, war kein anständiges Prügelspiel mehr für PC erschienen. Während sich Konsoleros mit legendären Serien wie **Tekken**, **Soul Calibur** und **Street Fighter** gegenseitig das virtuelle Fressbrett massierten, gingen PC-Zocker leer aus. 2009 änderte sich dies endlich: Capcom veröffentlichte das wohl beste Beat 'em Up aller Zeiten, **Street Fighter 4**, auch für Tastaturakrobaten. Zwar raten wir zu Arcade-Sticks oder Gamepads statt der Tastatur, doch **SF 4** beweist, dass dieses Genre auf dem PC noch nicht ausgestorben ist. Hadoken? Shoryuken!

Fortsetzung folgt ... nicht!

Das war's! Schluss, aus, vorbei! Aber keine Sorge, die beliebten Jahresrückblicke kommen ja bald wieder. Genauer gesagt in der Januar-Ausgabe 2020. Muhahahahahahaha ...

Flop des Jahres

Hurra, ein Nachfolger zu einem der besten PC-Spiele überhaupt! Doch das muss nichts heißen, wie uns schmerzlich bewusst wurde ...

Es war die Militärsimulation schlechthin: Menschen, die in Camouflage-Bettwäsche schlafen, liebten **Operation Flashpoint** aus dem Jahr 2001 mehr als ihr eigenes Kind. Es war also eine kleine Sensation für anspruchsvolle Shooter-Fans, als nach acht Jahren des Wartens der offizielle Nachfolger erscheinen sollte. Dieser stammt zwar nicht mehr vom ursprünglichen Entwickler Bohemia Interactive, sondern von Codemasters, doch die Erwartungen waren trotzdem riesig. Teil 2, mit dem Untertitel **Dragon Rising**, kam mit schicker Optik daher und sollte vor allem mit seinen Mehrspielerfunktionen überzeugen. Die waren auch bitter nötig, schließlich entpuppten sich die eigenen Kameraden im Story-Modus als äußerst unfähig. Doch auch im Multiplayer störten viele kleine Ungereimtheiten und Bugs, die den Anhängern den Spielspaß raubten. Der erhoffte Nachfolgerhammer wurde **Dragon Rising** nicht. Der nächste Teil, **Operation Flashpoint: Red River**, soll es dann 2011 richten.



Eines der nervigen Probleme in **OFP: Dragon Rising**: die fehlende Intelligenz der KI-Kameraden. So kommt keine Special-Ops-Atmosphäre auf.

Technik, die begeisterte

Diese Themen beschäftigten Hardware-Freaks.

Schöne, neue Computerwelt! Während wir in den letzten Dekaden brav unsere Dateien auf der privaten Festplatte gespeichert haben, geht der Trend zu Cloud Computing. Man erstellt und organisiert sein Zeug also übers Internet auf externen Speichern. Der Vorteil: Ist die Festplatte mal im Eimer, sind die wichtigen Dateien trotzdem noch da. Zudem lässt sich von überall darauf zugreifen. Ein Dienst, der diese Technik nutzt, ist Google Docs, das 2009 die Beta-Phase verließ. In Echtzeit lassen sich Dokumente mit mehreren Nutzern bearbeiten. Wenn's so weitergeht, werden wir wohl auch bald unsere Spiele nicht mehr auf privaten PCs, sondern wie selbstverständlich auf Clouds ablegen und übers Internet streamen.



PC ACTION präsentiert: die Zukunft der PCs.

Redaktionsbesprechung

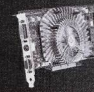
Eines der bedeutendsten Ereignisse des Jahres 2009: der Relaunch von pcaction.de.



Dumm und Dümmer: Chris und Luke haben sich das neue pcaction.de ausgedacht.

Wurde aber auch Zeit! Im Frühjahr 2009 schickten wir unseren alten, vergilbten Internetauftritt in Rente. Um im harten Online-Geschäft mithalten zu können, verliehen wir pcaction.de ein neues Motto: Players. Community. Action! Wir wollten also keine reine Informationsseite anbieten, sondern die Interaktion mit unseren Lesern und Fans fördern. Die Köpfe hinter der Website, Christian Gürnth und Lukasz Ciszewski, hingen 24 Stunden am Tag auf der Seite rum und standen stets für Anregungen und Hilfestellungen bereit. Sogar einen täglichen Video-Podcast („1337 Time", immer um 13:37 Uhr) hatten die beiden Schwachmaten auf die Beine gestellt. Eine umfangreiche Werbekampagne kommunizierte zudem unseren Leitspruch: „Die wohl coolste Community der Welt!" Aktuell sind 10.113 Mitglieder angemeldet. Sie doch auch, möchten wir hoffen!

ALTERNATE




Externe Festplatte

Seagate External Desktop Drive

- ST320005EXD101-RK • 2.000 GB Speicherkapazität • 7.200 Umdrehungen/Minute
- externe 3,5"-Festplatte • USB 2.0



3,5"-Festplatte

Samsung HD204UI 2 TB

- 2 TB Kapazität • 32 MB Cache
- 5.400 U/min • 3,5"-Bauform
- SATA 3Gb/s



2-TB-MediaServer

Iomega StorCenter ix2-200

- 2.000 GB Kapazität • AV-Medienserverfunktion
- Zugriff auf Dateien von allen PCs im Netzwerk
- RAID 1, JBOD • Windows, MAC und Linux
- RJ-45 (LAN), 3x USB 2.0 • inkl. Softwarepaket

120-GB-SSD-Platte

G.Skill Phoenix Pro

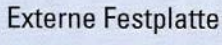
- „FM-25S2S-120GBP2" • 120 GB Kapazität
- 285 MB/s lesen • 275 MB/s schreiben
- TRIM-Support, 50.000 IOPS
- SATA 3Gb/s • 2,5"-Bauform



Super-Multi-Blu-ray-Laufwerk

Plextor PX-B940SA

- Schreiben: 12x BD-R/DL, 2x BD-RE/DL, 16x DVD±R, 5x DVD-RAM, 8x DVD±R DL, 40x CD-R
- Lesen: 8x BD, 16x DVD, 5x DVD-RAM, 40x CD
- SATA




ATX-Mainboard

ASRock 890GX Extreme3

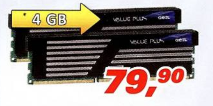
- AMD 890GX • ATI Radeon HD4290 • Sockel AM3
- 3x PCIe 2.0 x16, 1x PCIe x1, 3x PCI
- 4x DDR3-RAM • 6x SATA 6Gb/s RAID
- 6x USB 2.0/3.0, FireWire, Gigabit-LAN



ATX-Mainboard

Asus SABERTOOTH X58

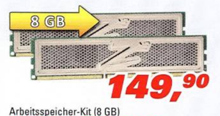
- Intel® X58 Express Chipsatz • Sockel 1366
- 6x SATA-R. 3Gb/s, 2x SATA-R. 6Gb/s, 2x eSATA
- 2x PCIe 2.0 x16, 1x PCIe x16, 2x PCIe x1, 1x PCI
- 6x DDR3-RAM • Gigabit-LAN • FireWire • HD-Sound



Arbeitsspeicher-Kit (4 GB)

GeIL 4 GB-DDR3-1600-Kit

- „GVP34GB1600C8DC" Value Plus
- Timing: 8-8-8-28
- DIMM DDR3-1600 (PC3-12.800)
- Kit: 2x 2 GB



Arbeitsspeicher-Kit (8 GB)

OCZ 8 GB-DDR3-1333 Kit

- „OCZ3G1333ULV8GK"
- Timing: 9-9-9-24
- DIMM DDR3-1.333 (PC3-10.666)
- Kit: 2x 4 GB




ATI-Grafikkarte

SAPPHIRE HD5770 FLEX

- ATI Radeon™ HD5770 • 850 MHz Chiptakt
- 1 GB GDDR5-RAM • 4,8 GHz Speichertakt
- DirectX® 11 und OpenGL 4.0 • PCIe 2.0 x16
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI-I



NVIDIA-Grafikkarte

Gainward GTS450 GS

- NVIDIA GeForce GTS 450 • 880 MHz Chiptakt
- 1 GB GDDR5-RAM • 3,9 GHz Speichertakt
- DirectX 11 und OpenGL 4.0
- 1x HDMI, 2x DVI-I, 1x VGA • PCIe 2.0 x16

Midi-Tower

Enermax ECA3162 Phoenix Neo

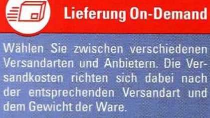
- Einbauschächte extern: 5x 5,25", 1x 3,5"
- Einbauschächte intern: 4x 3,5"
- Front: eSATA, 4x USB, Audio-I/O
- für Mainboard bis ATX-Bauform



850-Watt-Netzteil

SilverStone ST85F-P 850W

- 850 Watt Dauerleistung • Effizienz bis zu 88%
- 14 Laufwerksanschlüsse • 4x PCIe
- Kabel-Management • 1x 135-mm-Lüfter
- ATX12V 2.0, EPS




Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.

Komfortabel bezahlen

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.



Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen und Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.

PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkompo-nenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.

Halo: Reach

Gar nicht spartanisch

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Bungie Studios | Hersteller: Microsoft Game Studios | Termin: 14.09.2010

Text: Manfred Reichl

XBOX-360 Eine Ära geht zu Ende: das letzte **Halo**-Spiel der Bungie Studios.

Halo ist die wichtigste Spiele-Serie für die Xbox 360. Für die Entwicklung zeichnete seit **Halo 1** das Studio Bungie verantwortlich. Dieses verkaufte seine Seele inzwischen an Activision. **Halo: Reach** ist somit Bungies fünftes und letztes **Halo**-Projekt.

Es war einmal …

Die Handlung von **Halo: Reach** ist weniger kompliziert als die der ersten drei Teile der Serie und befasst sich mit den Ereignissen, die vor dem ersten Spiel zum Kampf der Menschheit gegen ein Bündnis außerirdischer Rassen – genannt Allianz – führten. In **Reach** erleben Sie die Invasion der Allianz mit, genauer gesagt, zusammen mit dem Team Noble. Dabei handelt es sich um eine Spezialeinheit, die aus Spartanern besteht, den Elitekriegern der Menschheit. Sie selbst steuern aber nur einen Vertreter aus diesem Sextett. Zu Spielbeginn wird das Team Noble auf den Planeten Reach beordert. Dort kam es zu einer Störung bei einer Kommunikationseinrichtung des Militärs, außerdem sind Soldaten verschwunden. Schon bald stellt das Team fest, dass die Allianz hinter all dem steckt, und es kommt zu ersten Kämpfen. In zehn Missionen reisen Sie an verschiedene Schauplätze und liefern sich harte Gefechte mit den Aliens. Zu unserer großen Überraschung nahmen die Mitglieder des Team Noble im Laufe der Geschichte in Zwischensequenzen sogar ihre Helme ab. Diesen Gefallen tat uns der profillose Master Chief, der Hauptdarsteller in **Halo 1** bis **3**, kein einziges Mal.

Alt und Neu

In **Halo 3: ODST** versuchte Bungie zuletzt, ein paar Dinge anders zu machen – mit mäßigem Erfog. In **Reach** konzentrierte sich die Software-Schmiede wieder auf jene Spielelemente, die die ersten drei Teile zu Erfolgen machten. Dazu gehören in erster Linie packende Feuergefechte gegen die Allianz. Manchmal ballern Sie alleine, manchmal werden Sie von nicht spielbaren Charakteren unterstützt. Wie in der Serie üblich, klemmen Sie sich in schöner Regelmäßigkeit auch hinter das Steuer verschiedener Fahrzeuge und legen sich in riesigen Arealen mit Vehikeln der Allianz an. Bei einigen Gefährten übernehmen Sie nur das Lenken, in anderen auch das Feuern. In anderen Fahrzeugen wiederum bedienen Sie nur das Geschütz. Bungie hat den Fuhrpark sogar vergrößert.
Aufseiten



Halo: Reach erzählt die Vorgeschichte der Halo-Trilogie aus der Sicht der Spezialeinheit „Team Noble".

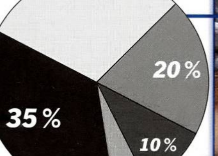
Die Spielelemente



SOLO-SCHIESSEREIEN: Wie in der Serie üblich, sind Sie in den knallharten Schusswechseln mit der Allianz häufig auf sich alleine gestellt. In diesen Passagen zeigt die Gegner-KI ihre ganze Stärke.

FAHRZEUG-ACTION: In den riesigen Außenlevels geht es häufig auch am Steuer von diversen Vehikeln zur Sache. Steuern Sie die Fahrzeuge am besten selbst, denn die Fahrkünste der KI lassen zu wünschen übrig.







30 %

20 %

35 %

10 %

5 %

KOOP-SCHIESSEREIEN: Als Mitglied der Spezialeinheit Team Noble gesellen sich regelmäßig Ihre fünf Teamkollegen an Ihre Seite. Aber auch unbedeutende KI-Kameraden leisten oft Schützenhilfe.



FLUGZEUG-ACTION: In einigen Missionen von **Halo: Reach** müssen Sie auch im Luftkampf bestehen. Hier sehen Sie eine Szene aus einem Kampf im All. Diese Missionen sind eine willkommene Abwechslung, das Gameplay überzeugt darin aber nicht.

GESCHÜTZ-ACTION: Ab und an steigen Sie auch in ein Flug- oder Fahrzeug ein, dessen Geschütz Sie bedienen müssen. Vor allem in grafischer Hinsicht haben uns diese Levels sehr gut gefallen, da die Weitsicht in **Halo: Reach** beeindruckend ist.




Die Inszenierung der Action ist durchwegs prima. In dieser Szene steuert Ihre Partnerin Kat einen Warthog mitten ins Kampfgeschehen.


Das Charakterdesign der Gegner ist schmutziger als in den Vorgängern. Gerade die Brutes sehen nun richtig bedrohlich und nicht mehr so bunt aus.

der Allianz gibt es mit dem bulligen Revenant beispielsweise einen neuen fahrbaren Untersatz, der jede Menge Feuerkraft besitzt. In einer Mission dürfen Sie zudem erstmals in der Serie am Steuer eines Sabres Platz nehmen und im All Raumschiffe der Allianz plätten. Diese Sequenz bringt Abwechslung ins Spiel, ist für unseren Geschmack aber zu leicht und monoton ausgefallen.

Eine Frage der Ausrüstung

Seit **Halo 3** stehen der Spielfigur Ausrüstungsgegenstände wie der Blasenschild zur Verfügung. **Halo: Reach** setzt noch stärker auf den Einsatz solcher Extras, die sich nach Benutzung allesamt automatisch regenerieren. Unser Favorit unter den Ausrüstungsgegenständen ist der neue Jetpack. Aktivieren Sie diesen, schweben Sie langsam in die Luft und können Ihre Gegner von oben mit Geschossen und Granaten attackieren. So erreichen Sie auch Plattformen, von denen Sie aus sicherer Entfernung Ihre Feinde ausschalten. Alle anderen Gegenstände fanden wir nicht effektiv genug und verzichteten meistens auf die Benutzung. Das Waffen-Arsenal haben die Entwickler ebenfalls aufgebohrt. Mit dem Erschütterungsgewehr der Allianz und dem Granatwerfer der Spartaner kamen diesmal zwei Ballermänner hinzu, die jede Menge Wums haben. Außerdem besitzt die Allianz mit dem Plasmawerfer nun ein durchschlagskräftiges Pendant zum Spartan-Laser der menschlichen Soldaten. Logisch ist es zwar nicht, dass im Spiel zur Vorgeschichte der Serie mehr Waffen zur Verfügung stehen, aber Spaß macht es trotzdem. Allerdings haben Sie in **Reach** nicht die Möglichkeit, zwei Waffen gleichzeitig in den Händen zu halten. Deswegen fallen die Schusswechsel aber nicht weniger actionreich aus. Eine neue Waffe guckten sich die Macher bei einem indizierten Third-Person-Shooter von Epic Games ab. Mit dem Zielsucher markieren Sie feindliche Fahrzeuge und Truppen und ordnen damit einen Luftschlag an. Außerdem beherrscht Ihre Figur eine tödliche Nahkampfattacke, die der Master Chief nicht draufhatte.

Doof bleibt doof

Seit dem ersten Teil bekommt es Bungie nicht gebacken, die nicht spielbaren Charaktere mit zumindest so viel künstlicher Intelligenz (KI) auszustatten, dass sie ein Fahrzeug halbwegs vernünftig durch ein Areal steuern können, sofern Sie selbst lieber am Geschütz Platz nehmen wollen. Auch in **Halo: Reach** mussten wir dieses Trauerspiel miterleben. Schlimmer noch: Als wir einige Male das Geschütz eines Warthogs bemannen wollten, weigerten sich die KI-Mitstreiter, hinter dem Steuer Platz zu nehmen. Erst nachdem wir uns selbst mehrfach hinter das Lenkrad des Gefährts geklemmt hatten und wieder ausgestiegen waren, erbarmte sich der Kamerad irgendwann. Und wenn die CPU-Kollegen doch mal einsteigen und losfahren, bleiben sie zu oft an Hindernissen hängen.

Schlau bleibt schlau

Bei Schusswechseln aber gehört die KI Ihrer Mitstreiter und Feinde zum Besten, was man in Konsolen-Shootern zu sehen bekommt. Selbst kleine Grunts denken mit, wenn sie angreifen. Die Elite-Soldaten der Allianz machen ihrem Namen alle Ehre und lassen sich schwer aus der Reserve locken. Auch die großen Jäger passen prima auf ihre Schwachstelle am Rücken auf. Lediglich bei den Brutes ist der Name Programm, denn sie gehen absichtlich unbedacht zur Sache.

Bombast à la Bungie?

Sämtliche **Halo**-Spiele hatten jeweils eine Handvoll besonders beeindruckender Momente zu bieten, zum Beispiel die Kämpfe gegen die Scarabs in **Halo 3**. In **Halo: Reach** haben wir solche Momente vermisst. Es gab zwar etliche schweißtreibende Schusswechsel mit der Allianz, aber eben keine richtig packenden „Boah, wie geil!"-Passagen. Zudem hätten wir uns gewünscht, dass Bungie das Thema „Invasion durch Außerirdische" dramatischer in Szene setzt, denn das Ausmaß der Invasion sah meistens harmlos aus. Beim Betrachten der Grafik fielen uns immerhin gleich zu Spielbe-

Editionen

Halo: Reach ist für Microsoft das wichtigste Xbox-360-Spiel des Jahres. Da ist es keine Überraschung, dass dieser Titel auch in zwei Sondereditionen (Limited und Legendary) erhältlich ist. Neben dem Spiel sind darin enthalten:

LIMITED EDITION

- Spieleverpackung im ONI-Blackbox-Design
- Ein Artefaktpaket mit Dokumenten aus dem **Halo**-Universum
- Eine exklusive Elite-Panzerung für den Mehrspielermodus
- Preis: € 84,99

Halo: Reach Limited Edition

LEGENDARY EDITION

- Verpackung im UNSC-Design
- Spieleverpackung im ONI-Blackbox-Design
- Ein Artefaktpaket mit Dokumenten aus dem **Halo**-Universum
- Eine exklusive Elite-Panzerung für den Mehrspielermodus
- Eine exklusive Spartan-Panzerung für den Mehrspielermodus
- Eine handgemachte und bemalte Statue von Team Noble
- Preis: € 129,99

Halo: Reach Legendary Edition



Die Weltraumschlacht ist das grafische Highlight des Spiels. Sie müssen die Schutzschilder der Gegner durchbrechen und diese mit Raketen ausschalten.

ginn die detaillierteren Texturen der Spielfiguren auf. Beim Design der Allianz-Rassen schraubte Bungie die Sättigung der Farben zurück. Die kleinen Grunts sehen nun schmutziger aus als zuvor. In diversen Levels erwarten Sie auch nette Effekte wie Regen, Nebel oder Sonnenlicht; komplett vom Hocker gehauen hat uns die Grafik aber nicht. Dafür sehen die Zwischensequenzen prima aus. In den Gefechten ging auch jeweils richtig die Post ab. Oftmals tummelten sich extrem viele Mitstreiter und Gegner auf dem Schirm. Bedauerlicherweise ging einige Male die Bildrate in die Knie. Bei der Sounduntermalung verzichteten die Macher auf die klassischen **Halo**-Melodien. Der Soundtrack ist zwar sehr gut, kann aber den Songs der ersten drei Teile nicht das Wasser reichen. Zur absoluten Referenz gehören dafür die Effekte. Ob das grollende Donnern während eines Gewitters oder die brachialen Einschläge riesiger Geschosse: Ihre Surround-Lautsprecher werden permanent gefordert. Bei der Sprachausgabe bemühte sich Microsoft diesmal um deutsche Stimmen mit einem größeren Coolness-Faktor als bisher üblich. Die deutsche Übersetzung klingt trotzdem manchmal uncool. Aus „In your face" wurde ein piefiges „Ins Gesicht", obwohl ein halbstarkes „In deine Fresse" besser gepasst hätte. Diese Verharmlosungen sind eine der vielen Kinderkrankheiten der **Halo**-Serie. Immerhin durfte diesmal Elton im Gegensatz zu **Halo 3** keine Rolle einsprechen. Gut so!

Multiplayer-Features

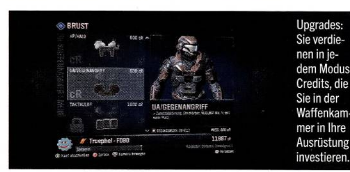
Die **Halo**-Serie gehört seit dem ersten Teil zu den besten Mehrspieler-Titeln auf den Xbox-Plattformen. Nahezu jeder traditionelle Solo- und Team-Modus kann in **Reach** online via Xbox Live oder im lokalen Netzwerk (System-Link) gespielt werden. Dazu gibt es auch jede Menge ausgefallene Matcharten. 12 Modi stehen insgesamt zur Auswahl. Neu ist der Team-Modus Invasion, in dem Sie als Gruppe Aufträge erfüllen müssen. Gezockt wird auf neun verschiedenen Maps. In der Rubrik „Schmiede" können Sie sogar eigene Karten gestalten.



Koop: Zocken Sie die Handlung der Solo-Kampagne mit bis zu drei Freunden durch.



Feuergefecht: Bis zu vier Spieler kämpfen gemeinsam gegen immer stärker werdende Gegner.



Upgrades: Sie verdienen in jedem Modus Credits, die Sie in der Waffenkammer in Ihre Ausrüstung investieren.

Infos zum Spiel

XBOX 360 – HALO REACH

PREIS	Ca. € 60,-
USK-FREIGABE	Ab 18 Jahren
TERMIN	14.09.2010
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN

Auf dem Cover des Spiels prangt sehr prominent ein „100% UNCUT"-Logo.

Manfred meint

„Ein würdiges Finale der wichtigsten Serie"

Mein Vorurteil ▸ Halo ist sowieso das Nonplusultra auf der Xbox 360 und erreicht garantiert eine Traumwertung im 90-Prozent-Bereich.

So kann man sich täuschen. „Nur 87 Prozent?" und „Keine 9 vornedran?", werden alle **Halo**-Fanboys jetzt krakeelen. Auf unserer Schwester-Website www.videogameszone.de wurde mir in einigen Kommentaren natürlich auch prompt Unfähigkeit attestiert. Dazu sage ich nur, dass mir die Serie sehr am Herzen liegt, aber ich muss einfach objektiv und ehrlich sein. Aus der Geschichte rund um die Invasion der Allianz ist die Luft jetzt endgültig raus. Zum fünften Mal gab es jetzt die gleichen Gegner und Waffen, jetzt langt's. Aber nicht falsch verstehen: **Halo: Reach** ist ein sehr gutes Spiel, nur eben nicht überragend. Gerade die Bombast-Momente haben mir gefehlt. Dies liegt wohl daran, dass Bungie sein Pulver verschossen hat. „Aber diesmal gibt's doch einen Kampf im Weltall!", durfte ich mir oft anhören. Ja, den gibt es. Der sieht auch prima aus, spielt sich aber unspektakulär. Dennoch werden die Fans der Serie die zahlreichen Anspielungen auf die Vorgänger lieben. Für mich ein würdiges Finale. Für **Halo 4** wünsche ich mir dennoch ein komplett neues Szenario. Und einen Schocker noch zum Schluss: Ich würde den Master Chief sterben lassen.

Wertung



PRO

- Sehr gute Gegner-KI
- Anspielungen auf die Vorgänger
- Neue Waffen und Fahrzeuge
- Erzählt die Vorgeschichte von Halo 1
- Abwechslungsreiches Gameplay
- Grandiose Multiplayer-Features

CONTRA

- KI versagt bei Fahrzeugsteuerung
- Alberne deutsche Übersetzungen

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
87	94



Mit seiner Kettenpeitsche zerlegt Gabriel jedes noch so fiese Monster.

Castlevania: Lords of Shadow

Gute Durchblutung!

Genre: Action-Adventure | Entwickler: Mercury Steam/Kojima Productions | Hersteller: Konami | Termin: 7. Oktober 2010

Text: Thorsten Küchler

PS3/XBOX 360 Konamis legendäre Serie schafft endlich den Sprung ins 3D-Zeitalter!

„Ich setz die Maske auf und schock die Welt", palavert der deutsche Rapper Sido in einem seiner Songs. Im Falle von Gabriel, dem Helden aus **Lords of Shadow**, müsste die Zeile eher „Ich setz die Maske auf und rette die Welt" lauten. Denn der langhaarige Bursche will nicht nur seine verstorbene Braut von den Toten auferstehen lassen, sondern auch den Untergang der Welt verhindern. Zu diesem Zweck benötigt er eine legendäre Maske, die ihrem Träger unendliche Macht verleiht. Dummerweise ist der Visagendeckel in Einzelteile zertrümmert und an die bösesten Buben des Universums verteilt worden. Im Klartext: Sie müssen in der Rolle des Gabriel ungezählte Widerlinge verklopfen, um so schließlich für den Sieg des Guten zu sorgen.

Hollywood hilft mit!

Die Handlung erstreckt sich über knapp 15 Spielstunden, wird gegen Ende hin aber immer dünner. Zudem wirken einige Wendungen arg absurd – einzig der Schlussgag ist hervorragend gelungen. Wie die Story erzählt wird, das verdient hingegen ein dickes Lob! Patrick Stewart alias Captain Picard aus **Star Trek** agiert als Erzähler, zahlreiche weitere berühmte Schauspieler sprechen die Hauptdarsteller. Eine deutsche Sprachausgabe gibt es nicht, einzig die Untertitel wurden übersetzt. Trotzdem ist das eigentliche Spielgeschehen für jedermann verständlich. Wie im offensichtlichen Vorbild **God of War** hauen Sie sich durch zumeist recht lineare 3D-Areale und vertrimmen dabei ganze Monsterhorden. Dazu nutzen Sie das ebenso intuitive wie intelligente Kampfsysten: Eine Taste für schnelle Schläge, eine für starke Schläge, eine zum Gegner-am-Kragen-Packen – mehr brauchen Sie nicht zu kapieren. Kombo-Attacken sind zu Beginn nur sehr eingeschränkt möglich. Der Grund: Sie müssen alle komplexeren Offensivoptionen erst freischalten. Und so geht's: Durch das Besiegen einzelner Gegner erhalten Sie Erfahrungspunkte, die Sie wiederum im Upgrade-Menü gegen frische Kombos eintauschen. Ein eigentlich gutes System, das sich im Spielverlauf aber als unbefriedigend herausstellt. Zum einen horten





Drück mich, ich bin ein Knopf: Wie im Action-Genre inzwischen üblich, müssen Sie auch in **Castlevania** diverse Quicktime-Events bewältigen.

Die Spielelemente



KLETTERN: Knapp ein Viertel des Spiels verbringen Sie damit, Akrobatikeinlagen zu meistern. Diese sind zwar nicht besonders herausfordernd, sie machen aber Spaß. Lediglich kleinere Steuerungsmacken schmälern das Turn-Vergnügen.

KÄMPFEN: Die Hauptaufgabe von Gabriel ist es, Monster zu vertrimmen. Langeweile kommt dabei nicht auf, denn die Entwickler haben sich ein pfiffiges Kampf- und Magiesystem einfallen lassen. So können Sie jederzeit zwischen offensiver (roter) und defensiver (blauer) Magie umschalten (siehe Bilder).

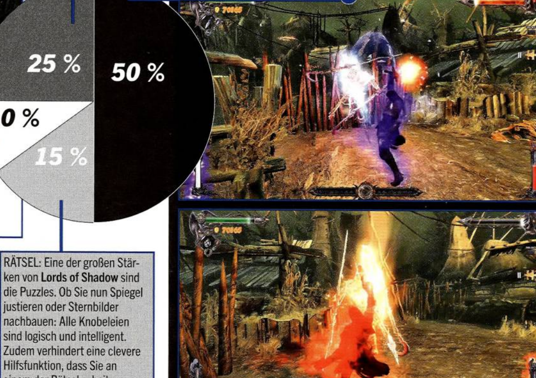


25 %

50 %

10 %

15 %



ERFORSCHEN: Im Gegensatz zu älteren Teilen der Serie spielt das Erkunden der Umgebung nur eine Nebenrolle, Extras gibt es wenige zu entdecken – eine herbe Enttäuschung für alteingesessene Fans.



RÄTSEL: Eine der großen Stärken von **Lords of Shadow** sind die Puzzles. Ob Sie nun Spiegel justieren oder Sternbilder nachbauen: Alle Knobeleien sind logisch und intelligent. Zudem verhindert eine clevere Hilfsfunktion, dass Sie an einem der Rätsel scheitern. Davon kann sich selbst **God of War** eine Scheibe abschneiden!

Sie schnell massenhaft Erfahrungspunkte, zum anderen sind die meisten Upgrades völlig nutzlos – wir haben beispielsweise fast das ganze Spiel mit den Standardattacken bestritten.

Gut oder böse?

Weitaus durchdachter kommt das Magie-System daher: Gabriel verfügt über zwei Arten von Zauberei. Während die Schattenmagie Ihre Stärke steigert und Sie somit mehr Schaden austeilen, bringt die Lichtmagie mit jedem ausgeteilten Treffer ein Stück von Gabriels Lebensenergie zurück. Der Clou daran: Sie müssen bereits beim Einsaugen der Zauberenergie (wird beim Erledigen von Feinden freigesetzt) entscheiden, welche Zaubervariante Sie wieder aufladen wollen. Somit kommt eine taktische Komponente ins Spiel, die dem Action-Abenteuer Tiefgang verleiht – klasse gemacht.

Heilige Helferlein

Neben der Kettenpeitsche, die Gabriel für seine Standardangriffe nutzt, hat der coole Held vier Sekundärwaffen im Gepäck. Das Weihwasser verbrennt Untote, kleine Feen lenken Gegner ab, Silberdolche perforieren Angreifer und der Blutkristall entfacht ein Inferno, das sämtliche Feinde vom Bildschirm fegt. Allerdings stehen Ihnen diese praktischen Gimmicks nicht unbegrenzt zur Verfügung, Sie müssen sie stets einzeln in den Levels einsammeln.



Brillante Idee: Eine Hexe schrumpft Gabriel und setzt ihn in ihre Musikbox …



… wo Sie sodann Melodiewalzen einlegen, um Zahnräder zu aktivieren.

Riesig: Die Bosskämpfe

Am Ende jedes Kapitels treten Sie gegen einen extradicken Gegner an. Dabei stechen besonders die sogenannten Titanen hervor: gigantisch groß, episch inszeniert und furchtbar gefährlich – machen Sie sich auf harte Gefechte gefasst! Hier zeigen wir Ihnen den Kampf gegen den Drachenlich, einen fliegenden Wurm, der Gabriel mit seinem Feueratem wegbraten will.





Nachdem das Biest an uns vorübergesegelt ist, nutzen wir Gabriels Kettenpeitsche, um uns auf den Rücken des Drachenlichs zu schwingen. Nun folgt eine ellenlange Kletterpassage „an Bord" des Viehs (siehe unten).



Wie in **Shadow of the Colossus** (PS2) müssen wir auf dem Rücken des Bossgegners herumkraxeln und seine Schwachstellen attackieren. Aber Vorsicht: Das Tier wehrt sich und versucht, uns abzuschütteln. Eine etwas langwierige, ermüdende Angelegenheit.

Apropos Levels: Insgesamt umfasst Gabriels Abenteuer knapp 50 getrennte Schauplätze. Sie wandern also nicht durch eine zusammenhängende Welt, sondern klappern eine Mission nach der anderen ab. Dies wird einigen **Castlevania**-Fans sauer aufstoßen, denn es schränkt jeglichen Forscherdrang enorm ein. Okay, Sie können jederzeit in beendete Kapitel zurückkehren, um nach versteckten Extras zu suchen – wirklich motivierend ist das aber nicht. Ebenfalls schlecht: Die Kamera zeigt stets fest vorgegebene Blickwinkel, manuelles Nachjustieren ist nicht möglich. Dies sorgt zwar für teils wunderschöne Panorama-Ansichten, macht aber auch die Orientierung unnötig kompliziert. Zu allem Übel gibt es auch keine Levelkarte, was an einigen Stellen echte Frustgefahr birgt.

Klettern für Einsteiger

Weitaus besser schneiden die Akrobatikpassagen ab. Immer wieder müssen Sie steile Berge oder Festungsmauern emporklettern und über Abgründe hüpfen. Außerdem kann Gabriel seine Kettenpeitsche als Wurfhaken verwenden und sich so über Schluchten schwingen. Das alles klingt jedoch komplizierter, als es sich spielt. Und wenn Sie doch mal abstürzen, lässt Sie das Spiel sofort wieder am letzten Rücksetzpunkt neu beginnen.

Komfort für alle!

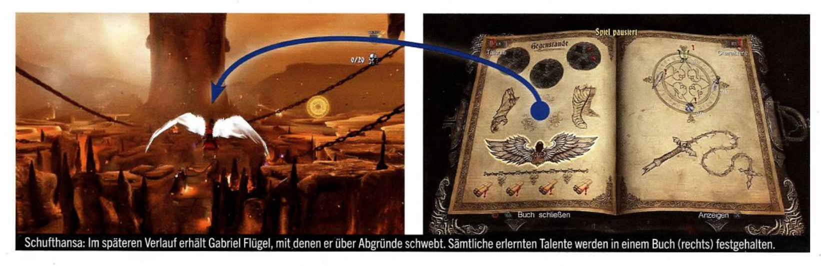
Dass die Entwickler möglichst wenige Stolpersteine einbauen wollten, merkt man auch an den Rätseln. Die Denkeinlagen sind allesamt sehr logisch und niemals unfair. So müssen Sie beispielsweise Lichtstrahlen umfärben, Bodenplatten in der korrekten Reihenfolge aktivieren und sogar eine dämonische Schachvariante spielen. Genial gelöst: Vor jedem Puzzle erhalten Sie eine passende Schriftrolle, die die jeweilige Aufgabe erklärt. Und nicht nur das: Das digitale Pergament bietet Ihnen außerdem an, die Lösung zu kaufen! Wer auf Erfahrungspunkte verzichten kann, darf die Rätsel also einfach überspringen. Aber glauben Sie uns: Sie verpassen einige wirklich tolle Momente, wenn Sie die Puzzles nicht selber lösen.

Gold für die Augen

Ebenfalls aus der Rubrik „Nicht verpassen" ist die Technik von **Castlevania: Lords of Shadow**. Das fängt bereits damit an, dass das Spiel zu Beginn keine Installation vornimmt – leider eine Seltenheit auf der PS3! Weitere Pluspunkte sammelt der Titel mit seiner Grafik: Die ist zwar nicht ganz so bombastisch wie in **God of War 3**, besticht dafür aber durch ihr stimmungsvolles Design. Egal ob riesiges Spukschloss, verwunschener Wald oder überleuchtete Eislandschaft: Die Schauplätze sehen allesamt grandios aus und versprühen eine Atmosphäre wie aus einem Gruselfilm. Hinzu kommt ein Monsterkader, der sich aus allem rekrutiert, was das Horror-Genre hergibt: Werwölfe, Skelette, Drachen, Vampire, Orks, Goblins, Fledermäuse – Gabriel haut die fein animierten Biester alle um!

Das klingt doch super

Und im Hintergrund poltert der brillante Soundtrack: eine grandiose Mischung aus Orchesterklängen und altbekannten **Castlevania**-Versatzstücken! Sogar die eine oder andere akustische Hommage an andere



Schufthansa: Im späteren Verlauf erhält Gabriel Flügel, mit denen er über Abgründe schwebt. Sämtliche erlernten Talente werden in einem Buch (rechts) festgehalten.



Limited Collector's Edition

Castlevania erscheint auch in einer schicken Sammlerausgabe – aber erst gegen Ende Oktober! Hier der Inhalt der Edel-Variante:

1. Die Verpackung ist im Stil eines altertümlichen Buches gehalten und sieht dementsprechend wertiger aus als eine DVD-Box.
2. Das Highlight des Pakets: Sie erhalten die aus dem Spiel bekannte Göttermaske als hochwertige Nachbildung aus Metall, inklusive Ständer.
3. Neben der Spieldisk liegt der Collector's Edition zudem eine weitere Scheibe bei. Auf dieser befindet sich der Soundtrack von **Lords of Shadow**. Dessen Laufzeit beträgt satte 66 Minuten, aufgeteilt in insgesamt 20 Musikstücke.



Spiele wurde eingebaut: So erklingt zum Beispiel an einer bestimmten Stelle ganz kurz das **Metal Gear Solid**-Titelthema.

Nach dem Spiel ist vor ...

Nach dem Durchspielen erwarten Sie noch diverse Extras. Diese sind aber längst nicht so packend wie erhofft. So dürfen Sie das angesprochene Teufelsschach separat anwählen, können diverse Bildschirmanzeigen an- oder abschalten und den Abspann erneut betrachten (gähn!). Der auf dem Papier spannendste Bonus entpuppt sich ebenfalls als Rohrkrepierer: Sie können Gabriel mit der aus **Metal Gear Solid** bekannten Augenklappe ausstatten und ihm ein Kopftuch aufsetzen. Dies hat aber keinerlei spielerische Auswirkungen und ist zudem während des Spielgeschehens kaum zu erkennen. Somit ist **Lords of Shadow** ein Titel, der seine Möglichkeiten nicht ausschöpft. Wären die angesprochenen Probleme von den Entwicklern umgangen worden, könnte das Spiel mit dem Klassenprimus **God of War 3** mithalten. Weil dem aber nicht so ist, hoffen wir schon jetzt auf einen verbesserten Nachfolger und darauf, dass viele Menschen das Spiel kaufen – denn sonst wird Konami die Reihe nicht fortsetzen. Also, Genre-Kenner: Holen Sie sich dieses Stück Software. Andernfalls kommt Sido und schockt Sie mit seiner Maske!



Der Gott steckt im Detail: Nahezu alle Levels des Spiels sehen atemberaubend gut aus. Ein dickes Lob an die Designer!

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 55,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
TERMIN	7.10.2010
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN

Nein! Das Spiel ist auch in der hiesigen Version brutal, aber nicht geschmacklos.

Thorsten meint

„Mit Mini-Macken, aber trotzdem grandios!"

Mein Vorurteil ▸ Die nahezu fertige Vorschauversion hat mich weggeblasen – ich erwarte also einen Meilenstein des Action-Genres.

Spiele zu testen, ist manchmal ein bitterer Job: Da zockt man ein echt cooles Action-Adventure, hat richtig viel Spaß – und schreibt dennoch in seinen Meinungskasten: „Ich bin enttäuscht!" Im Falle von **Castlevania: Lords of Shadow** muss ich nämlich gestehen, dass ich nach der Vorschauversion mehr erwartet hatte: Die Story wird gegen Ende reichlich albern, die Upgrades motivieren nur bedingt, die Kamera nervt oft. All diese Kritikpunkte hindern das Spiel daran, genial zu sein – ABER toll ist es trotzdem! Denn die Mischung aus gut geklauten Elementen (**God of War** lässt grüßen) und frischen Ideen funktioniert 15 Stunden lang wunderbar. Zudem liebe ich den Orchester-Soundtrack und die Sprachausgabe der Marke „Willkommen im Gruselschloss". Außerdem gehört das Magie- und Kampf-System zum Besten, was man im sonst so einfallslosen Action-Genre bislang spielen durfte. Für den Nachfolger (ich wette darauf, dass der kommt!) wünsche ich mir mehr spielerische Freiheit und die Ausbesserung der genannten Macken – dann gibt's auch eine famose 90er-Wertung in der PC ACTION!



Gegen Ende der Mod erreichen Sie die Ausgrabungsstätte und müssen sich dort gegen ganze Zombiehorden zur Wehr setzen.

Am Eingang der Gruft hat sich ein kräftiger Tank postiert.

Vor dem Tunnelsystem warten viele Untote auf Sie.

Left 4 Dead

Geschichten aus der Gruft



MOD Kommen Sie, sehen Sie, staunen Sie! Diese Fan-Kampagne für **Left 4 Dead** schickt Sie in die Wüste und ist echte Qualitätsarbeit – wie das Original von Valve.

Obwohl **Left 4 Dead 2** schon 2008 veröffentlicht wurde, steht dessen Vorgänger bei Spielern und auch Moddern weiterhin hoch im Kurs. Mit **One 4 Nine** erschien am 22. August 2010 eine Fan-Kampagne, die den originalen Karten von Valve in Sachen Qualität wahrlich Paroli bieten kann. Mit vier Levels und rund einer Stunde Spielzeit verfügt die Mod zwar nicht gerade einen imposanten Umfang, punktet dafür aber umso mehr mit gelungenem Leveldesign, stimmiger Beleuchtung und Soundeffekten sowie toller Atmosphäre.

Wüste Sache

Die vier Überlebenden verschlägt es in eine Wüstenlandschaft im US-amerikanischen Nevada. Die US-Armee hat dort vor längerer Zeit eine altertümliche Gruft entdeckt und an der Stelle zunächst einmal eine Militärbasis errichtet. Es dauerte einige Jahre, bis die Armee es schaffte, die geheimnisvolle Anlage zu öffnen. Francis, Bill, Zoey und Louis haben keinen Schimmer, warum die Miltärbasis dort existiert. Aber die Gerüchte, dass es sie gibt, hat in ihnen Hoffnung geschürt, dort eine Sicherheitszone zu finden, in die sie sich vor den Zombiemassen retten können. Allerdings haben sie keine Ahnung, was sie dort erwartet ...

Wo ist hier der Boss?

Das Abenteuer beginnt auf einer Wüstenstraße. Der Modder fackelt nicht lange und lässt schon hier die ersten Boss-Zombies wie Hunter oder Boomer auf Sie los. Ein Hinweis führt Sie zur nahegelegenen Daughtery-Farm, allerdings auch diese wurde schon von Untoten überrannt. Jedoch entdecken Sie unter der Farm ein Tunnelsystem, das zur Militärbasis führt. Blöd: Auch dieses ist mit Zombies gespickt. Und überall warnen Hinweisschilder davor, sich der Gruft zu nähern.

Vorbildliche Umsetzung

Die Gestaltung der Levels hier sowie in der Militärbasis und den wenigen Außenarealen ist vorbildlich. Versteckte Gänge locken mit Boni. Einzig die Gruft am Ende der Mod ist sehr linear gestaltet. Dort müssen Sie jede Menge Gegner und einige Bosse bekämpfen und Ihre Augen anstrengen, da der Macher in diesem Endkampf eine mehrfach wechselnde Farbgebung (etwa bei Wärmebildsicht) als Stilmittel einsetzt. **One 4 Nine** bietet nicht nur einen Einzelspieler-, sondern auch einen kooperativen Modus. Modder Keved bastelt derzeit an der Spielart Versus, die er bald nachreichen möchte, und auch an weiteren Survival-Karten für den Zombie-Shooter. *Marc Brehme*

One 4 Nine

MODUS	Einzel- & Mehrspieler
SPIELZEIT	Ca. 1 Stunde
SCHWIERIGKEITSGRAD	Variabel
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Left 4 Dead, Steam
WEBSITE	www.one4nine.co.uk
WERTUNG	Sehr gut

Gratisspiel

Mit dem Zweiten spielt sich's besser!

GRATISSPIEL Der nächste Teil des Fan-Adventures wartet endlich mit richtigen Rätseln auf.

Nach einigem juristischen Hin und Her mit Rechteinhaber Activision-Blizzard erscheint seit Juli 2010 das Fan-Adventure **The Silver Lining** in Episodenform. Der inoffizielle Nachfolger von Roberta Williams' **King's Quest 8** ist exklusiv auf unseren DVDs zu finden.

Die totale Erinnerung

Die zweite Episode **Two Households** schließt mit einer Zusammenfassung der bisherigen Geschehnisse direkt an die erste an. Das ist besonders praktisch, da die Episoden im Abstand von einigen Wochen erscheinen und der Spieler schon einiges vergessen haben könnte. Zur Erinnerung: Hauptcharakter Graham muss einen Fluch von seinen Kindern nehmen, die von einem Bösewicht in einen komaähnlichen Schlaf versetzt wurden. Dazu muss er zunächst einige Zutaten finden, die auf einer Schriftrolle verzeichnet sind. Um die magische Tasche, das lebendige Gefäß und die tödliche Flüssigkeit aufzutreiben, reisen Sie im Point&Click-Adventure diesmal unter anderem auf die Isle of Crown, die Isle of the Sacred Mountains und die neue Isle of Wonders. Auf den handgezeichneten Schauplätzen labern Sie mit Personen, sammeln Gegenstände ein und lösen Rätsel. Im Gegensatz zum vorherigen Teil, bei dem wir kritisierten, dass er fast keine Knobeleien enthielt, hat sich die Rätseldichte nun merklich erhöht. Allerdings sind die meisten Aufgaben noch immer recht leicht, wodurch sich die Spielzeit im Vergleich zu **Episode 1** nur wenig verlängert hat. Aber nun kann Graham manche Dinge erst erledigen, wenn er weiß, dass das notwendig ist.

Lauf, Graham, lauf!

Dafür haben die Entwickler auch die Bedienung verbessert. Graham kann nun endlich per Doppelklick zum Rennen gebracht werden. Außerdem bietet **Two Households** Unterstützung für Breitbildmonitore, die Charaktere wurden grafisch verbessert und die Aktionsverben (betrachte, rede, benutze) lassen sich jetzt per rechter Maustaste durchschalten. Damit wurde eine von vielen Fans geforderte Änderung umgesetzt. Prima! Die teils langen Gespräche liefern viele Hintergrundinfos, nerven aber manchmal auch. Grafik, Sound und Sprachausgabe sind erneut sehr gut gelungen. Die Installationsdatei enthält beide Episoden. So können auch Spieler, die den ersten Teil verpasst haben, noch bequem ins Spiel einsteigen.

Marc Brehme



The Silver Lining – Ep. 2: Two Households

MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 1-2 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Leicht
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	1 GHz CPU, 512 MB RAM
WEBSITE	www.tsl-game.com
WERTUNG	Gut



Die Insel der Wunder (Island of Wonders) ist eine neue Insel mit verrückten Dingen, etwa sprechenden Pflanzen oder dem laufenden Magneten.



Um auf einem Felsen im Meer die drei Nymphen anzulocken, kombinieren Sie eine Halskette mit der Angel und wedeln damit im Wasser herum. Et voilà!

Fragestunde

F.A.Q. Alles, was Sie über diese Mod-Seiten wissen müssen …

Was sind Mods? Wo bekomme ich sie her? Wie installiere ich das Zeug? Antworten auf diese und weitere wichtige Fragen zum Thema finden Sie unter www.pcaction.de/mods.

Hast du sie nicht alle?

Täglich erreichen uns E-Mails der Art: „Warum habt ihr die Mod XY nicht auf der DVD? Die ist doch so geil …!" Oftmals teilen wir Ihre Begeisterung, doch wir können nicht einfach so Mods auf die DVD nehmen, ohne die rechtlichen Rahmenbedingungen abzuklopfen und einzuhalten. Dazu gehören Einverständniserklärungen vom Autor und die Prüfung auf mögliche Urheberrechtsverletzungen, etwa durch Musikstücke oder eingetragene Warenzeichen. Manchmal kommt es auch vor, dass trotz intensiver Bemühungen eine Datei erst nach Redaktionsschluss bei uns eintrudelt. Bitte haben Sie Verständnis dafür, wenn Sie nicht alle Dateien auf der DVD finden, die Sie gern hätten.

Was willst du?

Sie kennen eine brillante Mod? Besonders gelungene Karten? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die besten Erweiterungen für Ihre Lieblingsspiele vorstellen. Hinweise bitte an marc.brehme@pcaction.de.

Die Legende lebt!


Diese Datei befindet sich auf der DVD.


Diese Datei müssen Sie herunterladen.


Besonders gelungene Mods/Maps/Gratisspiele erhalten diesen Award.



Die Mod bringt zahlreiche neue Gegner und Monster mit.

Fallout 3

Atomare Aufrüstung

MOD Diese geniale Mod-Compilation vom Team Nuclear Modding beinhaltet so viele Veränderungen, dass **Fallout 3** fast ein neues Spiel wird. Wer sie sich nicht installiert, ist selbst schuld!

Die **Nuclear Modding Complete Edition** (**NMCE**) des namensgebenden Teams Nuclear Modding besteht aus mehreren, teils sehr umfangreichen Modifikationen. Während **Venom 2** vor allem neue Waffen, Gegner und Rüstungen mitbringt und auch am Balancing des Spiels feilt, macht **Living Wasteland** das Ödland deutlich lebendiger als im unmodifizierten Hauptspiel und die Erweiterung **C.B.O. (Companion Behaviour Overhaul)** bringt neue Begleiter ins Spiel.

Lieber lebendig als tot

Für Living Wasteland (**LW**) hat sich das Modding-Team ein großes Ziel gesetzt, denn mit einigen Aspekten des Hauptspiels war es nicht zufrieden. Zwar sei das Ödland eine verlassene Einöde, aber unklar sei, warum die Siedler immer nur in ihren Städten blieben oder der Spieler der einzige Charakter sei, der das Ödland bereise und erforsche, gaben die Modder zu bedenken. Mit der Installation von **Living Wasteland** soll „das Gefühl, die Welt sei ausschließlich für den Spieler da" nun endgültig verschwinden. Die Fan-Erweiterung setzt zum Teil auf bereits bekannte, beliebte und bewährte **Fallout 3**-Modifikationen und erweitert, optimiert, modifiziert und debuggt diese, um ein neues Spielerlebnis im Ödland zu ermöglichen. **Living Wasteland fügt** neue Reisende, Karawanen, Schauplätze und einige Quests in die Spielwelt ein. Zwischen den Städten reisen nun mehr als 70 sogenannte Ödländer (Nichtspielercharaktere – NPCs) hin und her. Sie tauchen über alle Siedlungen verteilt auf, liefern sich Gefechte und leben und sterben nun auch im digitalen Ödland.

Job-Börse

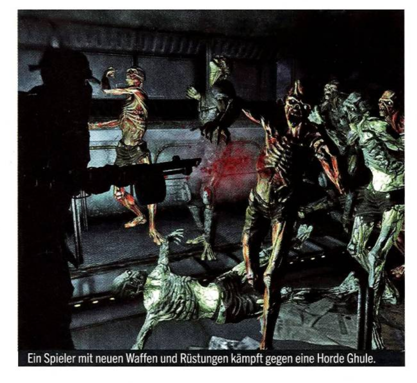
Bei den neuen Quests erledigen Sie unter anderem einen Job für Wanderprediger Bane, lüften das Geheimnis um Ray's Luke, helfen Razor, seine Vergangenheit und seine Ängste zu überwinden, oder begleiten Caesars Karawane quer durch das Ödland. Außerdem kommen Sie an einigen neuen Schauplätzen vorbei: Rockstock ist ein von Raidern belagerter Ort, an dem auch ein Behemoth sein Unwesen treibt. Die Stadt New Atlantic City wurde auf einer alten Highway-Brücke errichtet und ihre Einwohner haben sich der Maulwurfszucht verschrieben. Eine weitere neue Location ist Nevaeh. Der zum Teil düstere Ort wird von einer religiösen Gemeinschaft bewohnt …

Download & Installation

Die Mod-Sammlung **Nuclear Modding Complete Edition** war fest für unseren Datenträger eingeplant. Leider haben sich in letzter Sekunde Änderungen an der DVD ergeben und die Erweiterung musste aus Platzgründen weichen. Bitte laden Sie die Mod von www.nuclear-modding.de herunter und befolgen Sie dann unbedingt Schritt für Schritt die beigefügte ausführliche deutsche Installationsanleitung. Lesen Sie auch das gelungene Handbuch des Mod-Teams. Beachten Sie die angegebene Ladereihenfolge der einzelnen Module! **NMCE** setzt die offiziellen **Fallout 3**-Add-ons nicht zwingend voraus, nutzt sie jedoch, wenn sie installiert sind. Zur Installation von **NMCE** wird der **Fallout 3**-Mod-Manager (http://sourceforge.net/projects/fomm) benötigt!


Ein Acolyt der Gemeinde Nevaeh setzt sich gegen mehrere Zombies zur Wehr.




Ein Spieler mit neuen Waffen und Rüstungen kämpft gegen eine Horde Ghule.


Einer der zahlreichen neuen Schauplätze ist Razors Handelsposten.

Mach's dir selbst!

In vielen Aspekten ist **Living Wasteland** komfortabel konfigurierbar, um die einzelnen Inhalte an die eigenen Vorlieben individuell anzupassen. Die Modifikation wird nach Aussage der Macher in Zukunft ständig weiterentwickelt. So sollen Spieler die kommenden zusätzliche Module beziehungsweise Gebiete und Quests durch Updates erhalten. **Venom 2** legt Wert auf ein stabiles Spiel und nimmt deshalb keine kritischen Änderungen am Spiel vor. Alle modifizierten Inhalte passen in das Spiel; die **Fallout 3**-Spielmechanik wurde beibehalten. Alle Inhalte der Modifikation sind auf das normale Spiel abgestimmt. Es gibt also keine überstarken Gegner, Waffen oder andere Dinge und auch keinen superstarken Helden. Die umfangreiche und äußerst gelungene Fan-Erweiterung **Venom 2** integriert nicht nur neue Gegner (etwa tätowierte Reaver, Androiden sowie einige seltsame Lebensformen) und hunderte neue Nichtspielercharaktere (NPCs) mit teils ganz neuen Arten und Unterarten sowie unterschiedlichen Erfahrungen bzw. Fähigkeiten (jung, unerfahren, tödlich), sondern erweitert auch bestehende Gegner-Arten. Die neuen Varianten haben verschiedene Stufen mit unterschiedlichem Aussehen und neuen Texturen. Zudem fügt **Venom 2** neue Begleiter (Kreaturen, Wachhunde, individuelle NPCs) und mehr als 200 neue Waffen ein, die nicht nur Ihnen selbst zur Verfügung stehen, sondern auch von Gegnern benutzt werden. Spieler freuen sich weiterhin über viele frisch kreierte Rüstungen, militärische Uniformen und schwere Panzerrüstungen sowie neue Fundgegenstände. Auch die Inhalte von Kisten, Containern und hunderten neuen Truhen wurden umfassend neu balanciert.

Planet der Waffen

Bei den neuen beziehungsweise überarbeiteten Waffen nutzen die Modder nur „die wirklich schönsten Waffenmodelle aller Quellen" und auch frische, realitätsnahe Sounds. Teils gibt es ganz neue Waffengattungen wie Revolver, schwere MGs oder Pulse-Rifles und alle Knarren des Spiels haben neue, passende Benennungen und benötigen teils neue Munitionssorten oder Kaliber. Dadurch wird auch beim Sammeln und Einsetzen von Waffen und Munition ein gewisses Management notwendig. Das ebenfalls gelungene **C.B.O. (Companion Behaviour Overhaul Menu)** bringt nicht nur sechs neue Begleiter mit, sondern ermöglicht es auch, das Verhalten jedes einzelnen Mitreisenden individuell festzulegen. Das betrifft etwa Sterblichkeit, Heilungsrate, Stimpak-Nutzungschwelle, Wasserquellennutzung sowie mehrere Kampfstilvarianten. Die neuen Weggefährten haben zum Teil neue Waffen und Rüstungen und besitzen jeweils Special Features. So fragt etwa der übellaunige Cowboy Walker gelegentlich nach Bier und Zigaretten, die freche Göre Angel hat ihren eigenen Schoßhund und die Ex-Rangerin Calista kann sich sogar in einen Mutanten verwandeln. Fantastisch, was das Team Nuclear Modding mit seiner **Complete Edition** abliefert! *Marc Brehme*

Nuclear Modding C. E.

MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 10 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Mittel bis schwer
SPRACHE	Deutsch, Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Fallout 3, ggf. mit Add-ons
WEBSITE	www.nuclear-modding.de
WERTUNG	Herausragend


Venom 2 bringt mehr als 200 neue Waffen und teils neue Waffengattungen mit.


Walker und die freche Göre Angel aus **C.B.O.** sind die Lieblinge der Community.



Mit der **Full Damage Mod** für **Mafia 2** sehen Unfälle und zerdepperte Autos wesentlich spektakulärer aus als im unmodifizierten Spiel.

Mafia 2

Das ist die perfekte Delle!



MOD Geilere Grafik, total zerlegte Autos mit echten Namen, neue Klamotten und Waffensounds und vieles mehr. Die Modder-Community von **Mafia 2** bietet alles, was Mafiosi glücklich macht!

Genau wie sein Vorgänger ist auch **Mafia 2** ein tolles Spiel geworden. Keineswegs so überragend, wie wir anfangs erwartet hatten, aber trotzdem eine intensive Spielerfahrung. Trotzdem hat die Fan-Gemeinde auch hier Elemente gefunden, die ihrer Meinung nach verbesserungswürdig sind oder schlicht und ergreifend noch mehr Spielspaß bieten könnten, und schraubt wieder kräftig am Gangster-Epos herum. Während zunächst nur witziger Kleinkram erschien, etwa ein Intro im Stil des Achtziger-Jahre-Kultfilms **Die nackte Kanone**, kommt die Community nun in die Gänge und präsentiert auch größere Modifikationen zu **Mafia 2**, die viele Aspekte des Spiels verbessern, Ihnen ein neues Spielgefühl verleihen oder einfach nur an der Optik des Titels schrauben.

Kenn ich dich nicht?

Viele Spieler nervt, dass Fahrzeuge und Waffen seltsame und unrealistische Namen tragen. Dass die Entwickler an den notwendigen Lizenzen gespart haben, ist jetzt aber wurscht, denn die Mod **Real Car Names** macht ihrem Namen alle Ehre. Zwar ändert sich die Optik der Fahrzeuge damit nicht – schließlich orientieren sich die Modelle bereits an existierenden Fahrzeugtypen –, aber wenigstens werden die Kisten nun korrekt nach ihrem Vorbild benannt. Die **Texturmod** hingegen zaubert mehr als einhundert schärfere und bessere Pixeltapeten für Wände, Straßen, Mauern und Vegetation auf den Bildschirm. Die erste Mod, die richtige Veränderungen statt einfach „nur" Verbesserungen bringt, ist das **Police Package**. Die Installation verbessert die Uniformen der Polizei und passt diese dem Stil der 50er-Jahre an. Auch die Lackierung der Polizeifahrzeuge sieht nun so aus wie die Vorbilder des New York Police Department. Apropos Polizisten: Mit der kleinen Fan-Erweiterung **No Police Radio Mod** können Sie den Polizeifunk abstellen, den Sie beim Autofahren hören. Der ist zwar gelegentlich hilfreich, aber häufig auch einfach nur nervig. Ebenso wie Jimmys Kommentare beim Fahren, die Sie mit dieser Mod ebenfalls abstellen können.


Die Modifikation **Pinstripe Coat** bringt ein neues, sehr stilvolles Outfit für Vito.


Fahrzeuge werden mit der **That's dirty!**-Mod nun wirklich richtig schmutzig.





◀ Ohne Mod: Die Texturen sind leicht unscharf und für die mittlere Leitungsklasse von PCs optimiert.

▶ Mit **Texture Mod**: Die Texturen des Straßenpflasters wirken deutlich detaillierter.





◀ Ohne Mod: Auch hier wirkt der Boden des Hinterhofes leicht verwaschen.

▶ Mit **Texture Mod**: Die Pixeltapeten wirken deutlich schärfer, vor allem der Boden ist schöner dargestellt und wirkt realistischer.



Mach's dir dreckig!

Wenn Sie es gern schmutzig mögen, sollten Sie die Mod **That's dirty!** mit Ihrer **Mafia-2**-Installation verheiraten. Fahrzeuge werden nun richtig dreckig, wenn Sie eine Weile durch Matsch und Dreck kurven. Das passiert zwar auch ohne Mod, aber mit ihr sieht es bedeutend besser auf. Wollen Sie Ihre Autos nicht nur verdrecken, sondern auch verschrotten, empfehlen wir Ihnen zusätzlich die **Full Damage Mod**, die Fahrzeugen ein realistischeres Schadensmodell spendiert, mit dem Unfälle und kaputte Fahrzeuge nun deutlich besser aussehen. Viel schicker wird auch Vito aussehen, wenn Sie ihm mit der Mod Pinstripe Coat einen schwarzer Anzug mit stilvollem, weißem Mantel und passendem Hut verpassen. **Weapons Sounds** verändert die Geräusche von einigen Waffen, darunter die Mauser, die Remington, die Magnum und auch der gute, alte 1911er-Colt. Letzteren gibt's in der goldenen Premium-Deluxe-Version, wenn Sie die **Golden Pistol Mod** installieren. Mit Tuning-Level 3 motzen Sie Ihre Wagen weiter auf, als das bisher möglich war. Die Datei verändert das **Vegas**-DLC-Paket so, dass die dritte Tuning-Stufe verfügbar wird. Wenn Sie den Anspruch von **Mafia 2** erhöhen möchten, empfehlen wir Ihnen die Mod **Extreme Level of Difficulty**. Sie bringt nicht nur bessere Autokameras, sondern auch einen (neuen) extremen Schwierigkeitsgrad mit sich, in dem sich Ihre Gesundheit nach Treffern nicht mehr automatisch regeneriert.

Zukunftsmusik

Findige Modder werkeln an einer **Multiplayer Mod**. Bisher wurde nur ein ruckeliges Fünf-Sekunden-Video veröffentlicht, in dem mehrere Charaktere in der Spielwelt herumflitzen. Bis zur Veröffentlichung wird es also noch etwas dauern. *Marc Brehme/Julian Reimert*

Diverse Mods

MODUS	Einzelspieler
SCHWIERIGKEITSGRAD	–
SPRACHE	Diverse
VORAUSSETZUNGEN	Mafia 2
WEBSITE	www.strategyinformer.com/pc/mods/mafia2/mod.html www.mafiaii.net/forum/modifikationen-mods/1703-mods
WERTUNG	Gut bis sehr gut

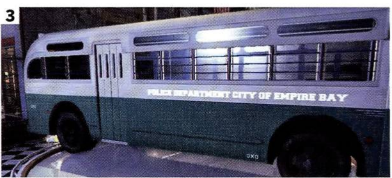


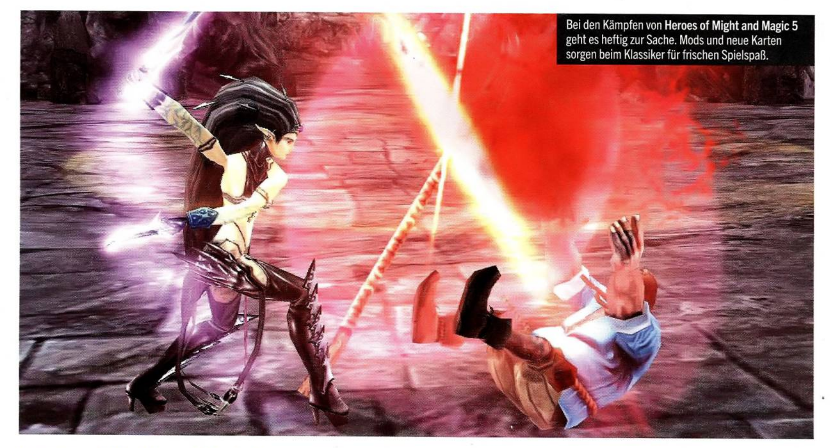
1. Das **Police Package** verbessert die Uniformen der Polizei und passt sie dem Stil der 50er-Jahre an.

2. Außerdem sorgt die Mod dafür, dass die Fahrzeuge wie die Vorbilder des New York Police Department aussehen.

3. Das gilt für Pkws (Bild 2) genauso wie für Busse (Bild 3), die nun beide korrekt lackiert sind.







Bei den Kämpfen von **Heroes of Might and Magic 5** geht es heftig zur Sache. Mods und neue Karten sorgen beim Klassiker für frischen Spielspaß.

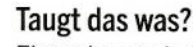
Heroes of Might and Magic 5

Altenpflege



MOD Die Teile der **Heroes of Might and Magic**-Serie sind echte Klassiker der Videospielgeschichte. Hier präsentieren wir die besten Mods für unsere Vollversion, den 5. Teil der Reihe.

Nicht nur aktuelle Top-Titel, auch Klassiker wie die Spielereihe **Heroes of Might and Magic** sind bei Moddern beliebt. Für **Heroes of Might & Magic 5 (HOMM 5)**, das Sie in diesem Monat als Vollversion auf unserer DVD finden, gibt es also entsprechend auch zahlreiche Fan-Erweiterungen. Die **HOMM 5**-Modder bastelten vor allem eigene Karten. Die Webseite www.celestialheavens.com bietet Ihnen eine große Bandbreite an Maps und Szenarien zum Download.



Taugt das was?

Einen besonders guten Eindruck aus dem dortigen Angebot machen **Two Coasts** und **Battle for Androna.** Strategen finden sicher Gefallen an der Karte **The Keymasters**, die Ihr taktisches Geschick fordern wird. Neben diesen neuen Karten finden Sie auf der Webseite auch einige Mods, die die Benutzeroberfläche etwas verbessern. So verpasst **Modified Inventory Screen** Ihrem Spiel etwa ein völlig neues Inventar, mit dem Sie die Ausrüstung und Gegenstände Ihrer Heerführer besser verwalten können. In der Original-Version des Spiels gab es auch häufig Probleme mit dem Nachrichtenfenster. Viele Mitteilungen waren kaum leserlich und das Fenster war unhandlich und zu klein. Hier schafft die Modifikation **Comfortable Story Messages** schnell und unkompliziert Abhilfe. Sie vergrößert das Fenster, wodurch Ihnen das Lesen der Geschichten deutlich leichter fällt. Wenn Sie einige Zeit **Heroes of Might and Magic 5** spielen, fällt Ihnen mit Sicherheit der nervige Ton auf, der immer dann erklingt, wenn Sie mit der Maus über ein Objekt fahren und der dazugehörige Tooltip auftaucht. Die **Tooltip Sound Mod** entfernt diesen Effekt. Genial!





Dank Mod ist der Feendrache nun wieder lila – so wie im ersten Teil.

Tapetenwechsel

Der Strategietitel bietet eine große Anzahl Einheiten, von seltsamen Kreaturen und untoten Rittern bis hin zu den eindrucksvollen Drachen. Viele Modder und Hobby-Grafiker versuchen, den Geschöpfen neue Texturen zu verpassen. Oft sind diese Änderungen Geschmackssache, gelegentlich aber erinnern sie auch an die Vorgängerspiele, wenn die Einheiten damit wieder so aussehen wie früher. Egal ob unheimliche, grüne Schreckgespenster oder ein dunkler Smaragddrache – da ist für jeden Geschmack etwas dabei.

Cheat oder Mod?

HOMM 5 bietet sechs Kampagnen, für jede Rasse eine. Alle müssen zwingend der Reihe nach gespielt werden. Wenn Sie vorher eine andere Rasse spielen möchten, nutzen Sie **Unlock Campaigns.** Die Mod schaltet alle Kampagnen frei; deren Reihenfolge kann nun beliebig gewählt werden. *Marc Brehme/Julian Reimert*

Diverse Mods

MODUS	Einzel- & Mehrspieler
SPIELZEIT	–
SCHWIERIGKEITSGRAD	–
SPRACHE	Diverse
VORAUSSETZUNGEN	Heroes of Might & Magic 5
WEBSITE	www.celestialheavens.com
WERTUNG	Gut bis sehr gut



The Witcher

Geralt ist doch eine Lösung!

MOD Wenn zwei sich um den Thron streiten, muss Hexer Geralt schlichten.

Die polnische Modding-Gruppe Ifrit (u. a. **Full Combat Rebalance, The Wedding**) schickt Hexer Geralt erneut auf ein spannendes Abenteuer.

Geisterstunde

Im Abenteuer **Right to the Throne** bekommt es Geralt immer wieder mit Wraiths zu tun. Später treffen Sie auf Triss Merigold, die Ihnen erklärt, dass diese Monster beschworen wurden. Während des Gesprächs mit Triss berichtet eine verängstigte Frau von einer Wraith-Attacke in der Nähe des Flusses. Nach dem Kampf flieht ein Bettler, der die Viecher kontrollierte. Bei seiner Verfolgung, in deren Verlauf es zu mehreren Kämpfen kommt, treffen Sie schließlich in einer Höhle auf Nobilites, der behauptet, der echte König von Temerien zu sein. Nun müssen Sie sich entscheiden, ob Sie ihm glauben und Foltest, den regierenden König von Termerien, erledigen – oder ob Nobilites ein Lügner ist und den Tod verdient. Die Mod bietet mehr Kämpfe als ausschweifende Gespräche und darüber hinaus auch Nebenquests. Dabei suchen Sie etwa einen gestohlenen Ring oder verkaufen als Strohmann etwas für eine Elfin und spielen dabei eventuell eine von drei neuen Sex-Karten frei. *Marc Brehme*

Right to the Throne

MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	2 bis 3 Stunden
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	The Witcher
WEBSITE	www.moddb.com/mods/right-to-the-throne
WERTUNG	Sehr gut


Der Chef der Stadtwache erklärt uns, dass sich in der östlichen Gruft Wraiths niedergelassen haben. Er bietet uns 300 Orens, wenn wir sie erledigen.


Tatsächlich ist die Gruft von mehreren Wraiths bevölkert, die auch Geralt nach dem Leben trachten. Wenn Sie sie besiegen, geht die Hauptquest weiter.

The Witcher

Einer geht noch, einer geht noch rein ...

MOD Jungfräulichkeit, Intrigen, Kämpfe gegen Monster und fünf Enden. Spielspaß pur!

Im neuesten Fan-Abenteuer für **The Witcher** verschlägt es Geralt von Riva nach Trübwasser, wo er eigentlich nur seinen alten Freund Rittersporn treffen will ...

Nur für Große

Das Abenteuer von der Mod-Gruppe The Medusa Collective hat einen deutlichen Erwachsenenbezug. Bereits im Intro von **Birth, & Virgins** geht es heftig zur Sache. Einige Männer sind mit einer jungen Frau zu Gange, deren freizügige Entspannungsdienste offenbar nicht ganz freiwillig erfolgen. Denn wenig später will sich das Mädel Hela wegen der Vorfälle sogar umbringen. Jetzt greifen Sie ein, retten das arme Geschöpf und beginnen zu recherchieren. Bei Gesprächen mit ihrer Familie finden Sie heraus, dass sie als Tochter des Dorfpriesters später einmal der heiligen Flamme dienen soll. Dafür müsste sie allerdings noch Jungfrau sein ...

Spannung und Action

Birth, & Virgins verwebt die interessante Hintergrundgeschichte geschickt mit deutschen Dialogen, Nebenquests und teils fordernden Kämpfen. Leider fehlt eine Sprachausgabe. *Marc Brehme*

Birth, & Virgins

MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	2 bis 3 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Normal
SPRACHE	Deutsch
VORAUSSETZUNGEN	The Witcher
WEBSITE	www.moddb.com/mods/birth-virgins
WERTUNG	Sehr gut



Kurz nach seiner Ankunft in Trübwasser bemerkt Geralt, dass Hela von einer Echinops angegriffen wird, und erledigt das Monster, um sie zu retten.


Auch in dieser Mod können Sie Sex-Karten freispielen. Unter anderem steht die Wirtin der Dorfkneipe einem Schäferstündchen nicht gerade ablehnend gegenüber.

Heroes of Might and Magic 5



Drachen gehören dank ihres Feuerstrahls zu den mächtigsten Einheiten in **Heroes of Might and Magic 5**.

Eigentlich sollte es ein Festtag im Königreich Ashan werden. Lady Isabel steht am Altar, zu ihrer Linken Bräutigam König Nicolai. Als sie das Ja-Wort hauchen will, passiert es: Rauch umhüllt das Paar, vor ihnen materialisiert sich ein Dämon – die hässliche Teufelsfratze zum hämischen Grinsen verzogen – und lässt die Feier platzen. Sie schlüpfen zu Spielbeginn in die Rolle der unglücklich unverheirateten Isabel und schwingen sich in den Sattel eines Schlachtrosses. Nicolai braucht Ihre Hilfe im Kampf gegen die Teufelsbrut. Nutzen Sie die Ressourcen, die Sie auf den umkämpften Landkarten finden, und bauen Sie schlagkräftige Truppenverbände auf, erobern Sie Städte und wehren Sie die Attacken ab, die der Computer über Ihre Verteidigungsanlagen hereinbrechen lässt.

Episch inszenierte Story

Zu Beginn erfüllen Sie einfache Aufträge, indem Sie in dieser episch inszenierten Schlacht zwischen Gut und Böse Milizen ausheben oder den Feind aus Städten vertreiben. Doch die Mächte der Finsternis sehen da nicht lange tatenlos zu und holen schnell zum nächsten Schlag aus.

Fakten zum Spiel im Überblick:

- Dynamisches Kampfsystem
- Sechs Völker, 80 verschiedene Kreaturen, 42 unterschiedliche Kampfeinheiten
- Sechs Kampagnen mit 30 Missionen
- Epische Story
- Läuft selbst auf älteren Systemen mit einer CPU mit 2,4 GHz (ein Einkern-Prozessor reicht aus), 1 GB RAM, 2 GB freiem Platz auf der Festplatte und einer Grafikkarte ab Nvidia Geforce 6600/ Ati Radeon X800 ruckelfrei!



So spielt sich Heroes of Might and Magic 5

Die Missionen fallen knifflig aus. Doch mit Glück, Taktik und dem richtigen Helden meistern Sie alle Schlachten.



◀ In den Schlachten schicken Sie Ihre Einheiten ins Gefecht. Neben der zahlenmäßigen Truppenstärke entscheiden Spezialfähigkeiten, Magie und Helden den Ausgang der Kämpfe auf den 10 x 12 Quadrate umfassenden Schlachtfeldern.

▼ Helden stehen im Zentrum des Strategie-Spiels. Sie unterstützen vom Spielfeldrand aus ihre Truppen mit Zauberei. Auf höchster Magiestufe richten sie ordentlich Schaden an, aber wichtiger sind ihre passiven Fähigkeiten. So steigern sie etwa die Angriffskraft in den Armee-Einheiten oder heben den Magieverteidigungswert an.



◀ Städte sind neben den Helden das wichtigste Spielelement. Hier bilden Sie neue Truppen aus, mit denen Sie in den Krieg ziehen. Die dafür nötigen Rohstoffe finden Sie auf den jeweiligen Landkarten. Die wichtigsten Rohstoffquellen sind Minen, Sägewerke und Labore, die insgesamt sieben Rohstoffe fördern.

Taktisch, episch, bunt und in 3D

Bei der Grafik hat Heroes of Might and Magic 5 im Vergleich zu den Vorgängern mächtig zugelegt.



Mit Teil 5 der **Heroes of Might and Magic**-Reihe macht die Serie den Schritt in die moderne Welt der Computerspiele: 3D-Grafik statt pixeligen 2D-Looks.



Baumriesen, Drachen und Elfenkrieger: Für die sechs Völker stehen Ihnen bis zu 42 verschiedene, liebevoll gestaltete Kampfeinheiten zur Verfügung.

Systemanforderungen

• Das Spiel **Heroes of Might and Magic 5** läuft selbst auf älteren Systemen mit einem Hauptprozessor mit mindestens 2,4 GHz (eine Einkern-CPU reicht aus), 1 GByte RAM, 2 GByte freiem Speicherplatz auf der Festplatte und einer Grafikkarte ab Nvidia Geforce 6600 oder Ati Radeon X800 ruckelfrei.

• Neben der Vollversion von **Heroes of Might and Magic 5** finden Sie auf der Heft-DVD den Patch mit der Versionsnummer 1.6. Sie gelangen über den Menüpunkt „Vollversion" an den Patch. Nachdem Sie das Spiel installiert haben, müssen Sie noch diesen Patch 1.6 von der Heft-DVD installieren.

Client auf DVD

Fiesta Online

VIER KLASSEN – VIER VERSCHIEDENE SPIELSTRATEGIEN

Gleich zu Beginn treffen Sie eine wichtige Entscheidung. Sie bestimmmen mit der Wahl Ihrer Charakterklasse, welche Ausrichtung Ihr Spielstil bekommt. Jäger greifen aus der Ferne an und entwickeln sich im Laufe des Spiels entweder zum Bogen- oder zum Armbrustschützen. Der Magier ist ein gefährlicher Kämpfer, der mit seinen Angriffszaubern mit einem Schlag ganze Gegnergruppen ausschalten kann, im Gegenzug aber kaum Schaden einsteckt. Wenn Sie ein Freund von Kämpfen Mann gegen Mann sind, sollten Sie den Krieger wählen. Priester haben die Macht, andere Charaktere zu heilen und mit speziellen Zaubern im Kampf zu stärken. Zudem sind die heiligen Männer und Frauen mit einem Schild ausgerüstet, der sie im Kampf vor Angriffen schützt.

Features:

- Kostenloses Online-Rollenspiel (MMORPG) in einer von Mangas inspirierten Fantasy-Welt
- Schlüpfen Sie in die Rolle eines Elfen und kämpfen Sie in der Welt Isya gegen die Kreaturen der Finsternis!
- Sechs verschiedene Berufe, denen man nachgehen kann
- Vier Charakterklassen (Krieger, Priester, Magier und Jäger)
- Eine weitläufige Spielwelt mit 20 Gebieten, drei Städten und vier verschiedenen Dungeons
- Umfangreiches Questsystem mit statischen oder zeitbegrenzten Missionen

ZIEHEN SIE GEMEINSAM GEGEN ANDERE GILDEN IN DEN KRIEG

Sie wollen in der Welt Isya für das Gute kämpfen, finden es aber reizvoll, sich mit Kontrahenten aus Fleisch und Blut zu messen? Dann treten Sie einer Gilde bei oder gründen Sie selbst eine. Um gemeinsam mit den Mitgliedern Ihrer Gilde in einen Gildenkrieg zu ziehen, erklären Sie einer anderen Gilde den Krieg. Nimmt diese die Herausforderung an, kämpfen Sie eine Stunde lang gegen die Mitglieder der feindlichen Gilde. Dabei dürfen sich die Mitglieder der gegnerischen Parteien in allen 20 Gebieten von Isya bekämpfen. Die Gilde, die nach 60 Minuten mehr Gegner ausgeschaltet hat, hat gewonnen.

MINIMALE SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN (HERSTELLERANGABEN)

- CPU: Intel Pentium 4 1,6 GHz/AMD Athlon 2000+
- Arbeitsspeicher: 512 MB RAM
- Grafik: Nvidia Geforce MX/Ati Radeon 7500
- Freier Festplatten-Speicherplatz: 3 GB
- Betriebssystem: Windows XP, Windows Vista
- Breitband-Internetverbindung

DVD-Inhalt

Videos


ARCANIA: GOTHIC 4


DARKSIDERS


FIFA 11


PES 2011

Mods & Maps (Infos ab Seite 114)


FALLOUT 3: NUCLEAR MODDING COMPLETE EDITION

PATCHES!

Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf die neueste Version gepatcht. Um Ihnen die Vollversionen auf unseren DVDs bereitstellen zu können, sind manchmal Veränderungen der Installationsroutinen notwendig. Aus diesem Grund kommt es vor, dass Internet-Patches zur Verkaufsversion der Spiele nicht mit unseren Vollversionen funktionieren. Bedenken Sie deshalb: Sollten Sie dennoch solche Updates verwenden, können wir die Funktionstüchtigkeit der Software nicht mehr garantieren.



Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger: Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
E-Mail: leserbriefe@pcaction.de
Internet: www.pcaction.de
Telefon: +49 911 2872-100, Telefax: +49 911 2872-200

COMPUTEC MEDIA

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Redaktionsleiter Thorsten Küchler
Stellv. Redaktionsleiter Wolfgang Fischer (V.i.S.d.P.)
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt (Adresse siehe Verlagsanschrift)
Redaktion Marc Brehme, Alexander Frank, Jürgen Krauß, Christoph Schuster
Mitarbeiter dieser Ausgabe Alexander Bohnsack, Lukasz Ciszewski, Robert Horn, Ahmet Iscitürk, Sascha Lohmüller, Toni Opl, Manfred Reichl, Christian Schlütter, Patrick Schmid, Felix Schütz, Sebastian Stange, Sebastian Weber, Stefan Weiß
Redaktion (Videos) Stefanie Schetter, Dominik Schmitt
Trainees Julian Reimert, Daniel Rückleben, Lukas Schmid, Anne Schmiedl, Roland Seese
Redaktionsassistenz Kristina Haake, Yves Nawroth
Redaktion Hardware Daniel Möllendorf, Frank Stöwer
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose, Birgit Bauer, Esther Marsch, Natalja Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Silke Engler, Philipp Heide, Anne-Marie Kandler
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Sebastian Bienert
DVD Jürgen Melzer (Ltg.), Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut, Jasmin Sen, Alexander Wadenstorfer

Verlagsleiter Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag, Christina Seifferth
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar
Leiter Neue Medien Justin Stolzenberg

www.pcaction.de

Chefredakteur Online Florian Stangl
Entwicklung Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Markus Wollny
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen

CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Anzeigenleiter Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift
Anzeigenberatung Print René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Gregor Hansen: Tel: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

Anzeigenberatung Online: InteractiveMedia CCSP GmbH
T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt
Tel: +49 (6151) / 5002-100; Fax: +49 (6151) / 5002-101; E-Mail: info@interactivemedia.net
Anzeigendisposition: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 23 vom 01.01.2010

AWA ACTA PC ACTION wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite 2010: 417.000 Leser

Abonnement – http://abo.pcaction.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel: +49-1805-8610004
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 63,00
Österreich: € 71,00
Schweiz und Rest der Welt: € 75,00

ISSN/Vertriebskennzeichen 0946-6290/B 50027
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

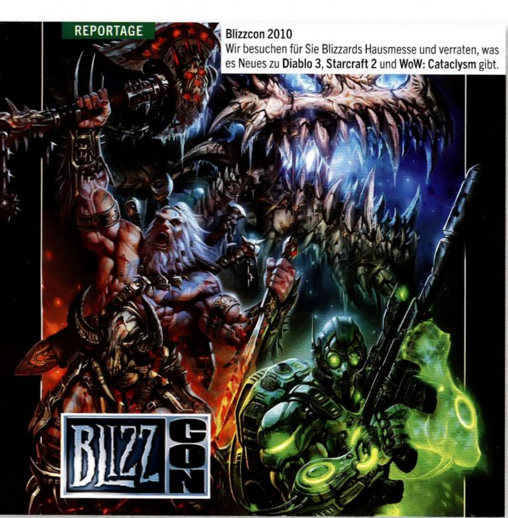
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg, Internet: www.dpv-network.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, HOT.
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, DESIGN ROOM.


BLOODGAME
Tauche ein in die düstere Welt der Vampire und Werwölfe!
Kämpfe auf Seiten der Vampire, Werwölfe oder Hunter und verbünde Dich mit Gleichgesinnten!
Wähle aus einer riesigen Anzahl deinen persönlichen Avatar!
Eine schier endlose Anzahl von Quests warten auf Dich!
Jetzt anmelden und Zugang zur Open-Beta sichern!
Release Sommer 2010
Das neue Game der Shakes & Fidget-Macher!
www.bloodgame.de

Heftvorschau



REPORTAGE

Blizzcon 2010
Wir besuchen für Sie Blizzards Hausmesse und verraten, was es Neues zu **Diablo 3**, **Starcraft 2** und **WoW: Cataclysm** gibt.



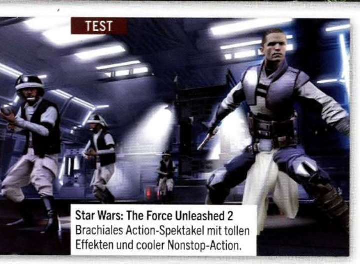
TEST

Medal of Honor
Ab nach Afghanistan: Wie gut sind Solokampagne und Mehrspielerpart von EAs Skandal-Shooter?



TEST

Two Worlds 2
Episches Rollenspiel mit packender Geschichte und interessantem Multiplayer-Modus.



TEST

Star Wars: The Force Unleashed 2
Brachiales Action-Spektakel mit tollen Effekten und cooler Nonstop-Action.



TEST

James Bond 007: Bloodstone
Fluch oder Segen? Geheimagentenabenteuer ohne Filmlizenz.



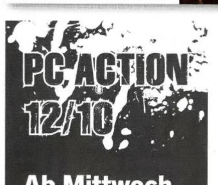
TEST

Fallout: New Vegas
So motivierend wie **Fallout 3** oder nur ein enttäuschender Abklatsch?



TEST

Call of Duty: Black Ops
Megatest zum Action-Highlight des Jahres: Kann **Black Ops** an **Modern Warfare 2** anknüpfen?



Ab Mittwoch, 10. November im Handel!


Oktober 2010
TWO WORLDS II
WWW.TWOWORLDS2.COM
Wem kannst du
VERTRAUEN
in Zeiten des
VERRATS?
Reality pump
Mac
PC DVD-ROM SOFTWARE
PS3
PlayStation 3
PlayStation Network
XBOX 360
XBOX LIVE
TopWare INTERACTIVE
Two Worlds, Two Worlds II, Reality Pump and their respective logos are registered trademarks of ZUXXEZ Entertainment AG. TopWare an TopWare Interactive are registered trademarks of TopWare Interactive Inc. "", "PlayStation", "PS3", "PS3", and "" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other marks are the property of their respective owners. All rights reserved.